
DARK SOULS III · MIRROR'S EDGE · FIRE EMBLEM
GTM®
MAYO 2016 - #005
La grandeza nace de
pequeños comienzos
-Sir Francis Drake
EL ÚLTIMO
TESORO
DE NAUGHTY DOG
-Nathan Drake-
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



GTM MAYO

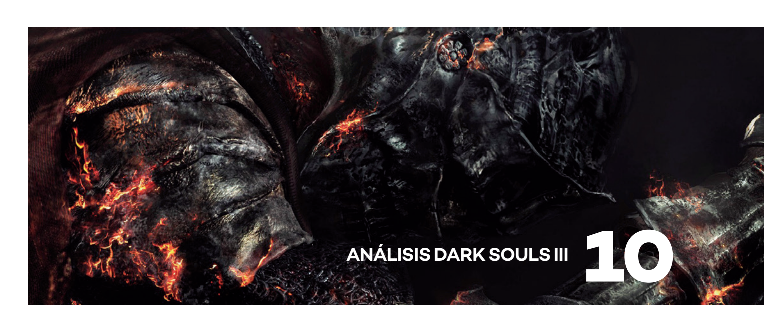
S U M A R I O

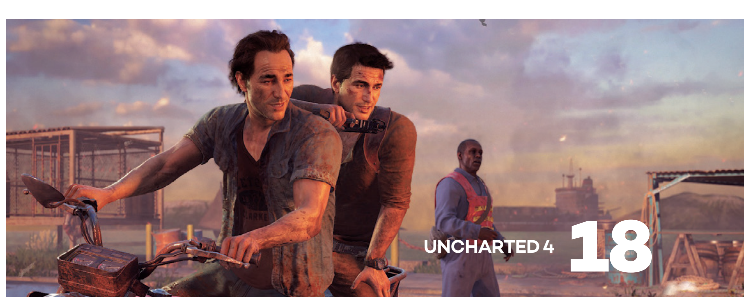
EDITORIAL

ANÁLISIS

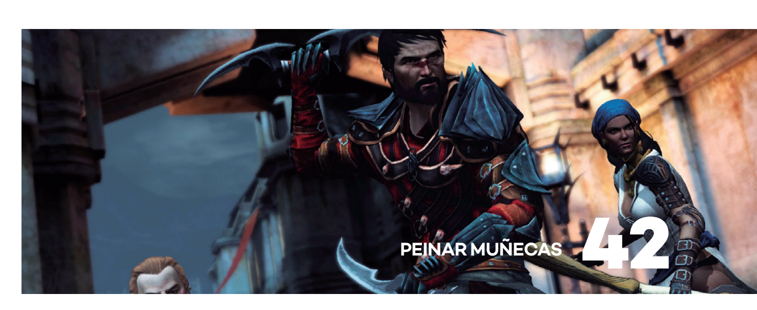
REPORTAJES

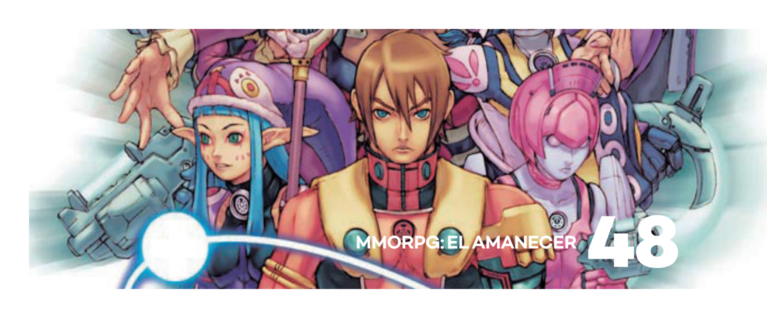
OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Omar Moreno

Community Manager

El hombre de las mil y una tareas. Controla todo el perímetro de GTM monitorizando redes y estadísticas.



Javier Bello

Responsable PC

Sus dedos adornan las oficinas de GTM. Sabe moverse por el Yermo perfectamente, aunque lo tiene que hacer con manos robóticas.

Análisis: Quantum Break

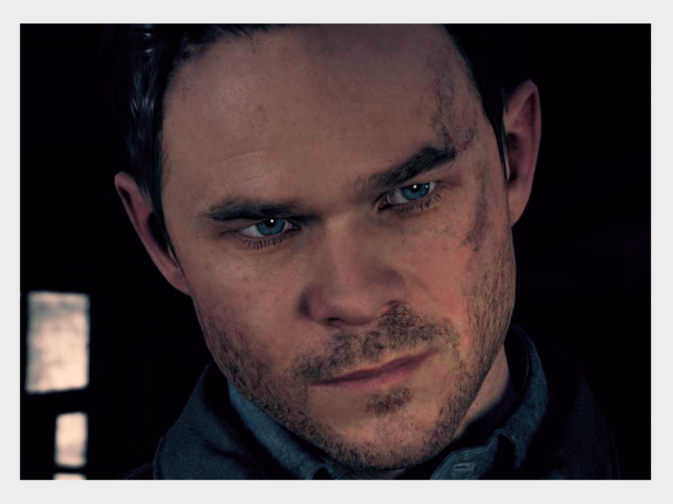
Lo nuevo de Remedy Entertainment es uno de los títulos más esperados de este 2016. Nosotros hemos parado el tiempo para dedicarle unos cuántos párrafos a su análisis.

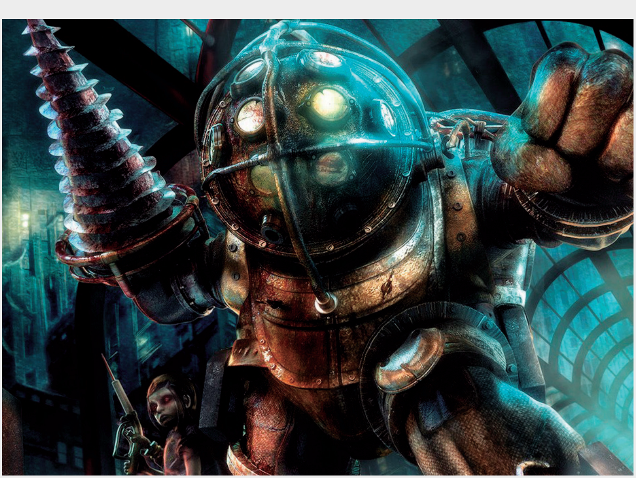
pág. 8

BioShock, The Collection

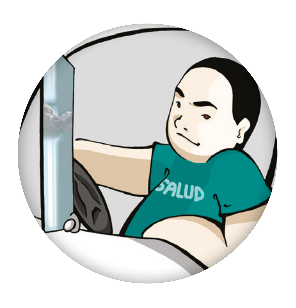
Las remasterizaciones y remakes se están convirtiendo en algo normal en la industria, y muchas veces no sabemos si realmente está justificado o merece la pena el esfuerzo.

pág. 46





«Ni dioses, ni reyes. Sólo el Hombre»
BioShock







Alejandro Castillo

Responsable Sony y Microsoft
Camionero de día, jugón de noche. Es nuestro experto en Xbox y el único en la redacción que sabe cómo cazar a Xur.

Juan Pedro Prat

Jefe de Redacción
El del machete para cortar dedos. Revisa a conciencia para rebanar las falanges de los redactores impulsivos.

Juan Tejerina

Subdirector
Diseña, escribe y saca tiempo para cazar algún que otro Pokémon. Se fija en lo que nadie ve y valora lo que otros ignoran. Un bicho raro.

10 Shoot'em up imprescindibles

Uno de los géneros que ha crecido con nosotros y del que puede ser que no conozcamos los diez títulos que desde este reportaje os recomendamos.

pág. 24

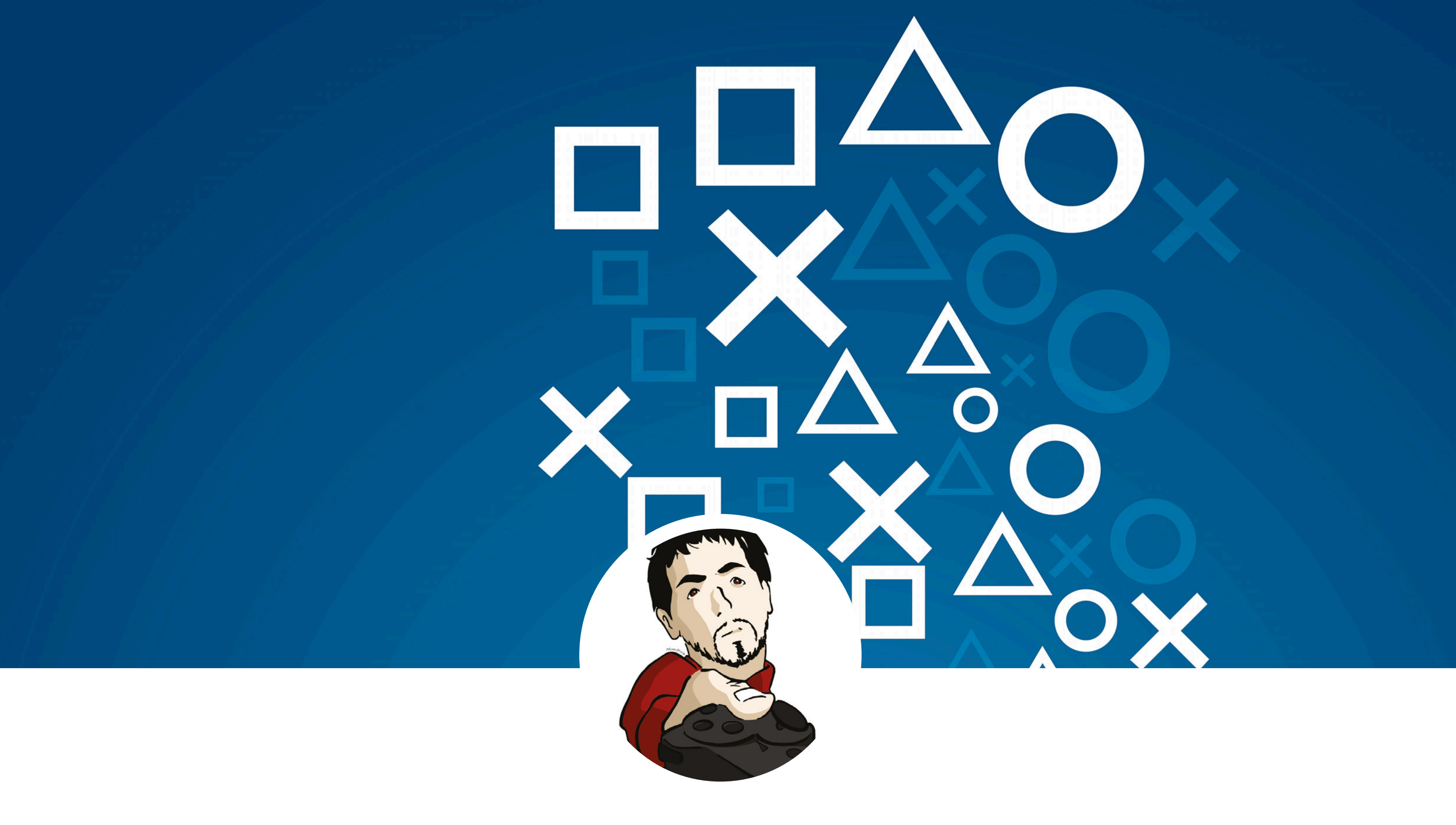
La Prensa, un juguete roto

¿Se ha vendido la prensa del videojuego? A día de hoy casi cualquier medio de comunicación dedicado al sector se debe a las distribuidoras que les ceden el material para analizar.

pág. 50







E L   E D I T O R I A L

Hablemos de potencia

POR JORGE SERRANO

Se dice, se lee, se oye, se rumorea que Sony está preparando una "actualización" de su buque insignia: **PlayStation 4**. Hasta aquí todo perfecto. Ya hemos visto como en ocasiones anteriores las consolas sufrían un *restyling* llamado Slim.

Cuál es mi sorpresa cuando estos "ecos" reverberan y surcan las olas de la red trayéndonos lo que parece ser una auténtica locura, **¡una PlayStation 4.5 o PlayStation 4K!** Todo apunta a que será el doble de potente que la actual *top* ventas del mercado, que **tendrá lector de Blu-Ray 4K** –otra vez Sony queriendo implantar su sistema de almacenamiento óptico a costa de su producto estrella: las consolas–, que los juegos de ésta tendrán mayor carga gráfica y estarán reescalados a la nueva norma. ¿Es otra jugada de la compañía nipona para impulsar su nueva gama de televisores? Pero no contentos con esto, también llegaría para ofrecer **una mejor experiencia para la Realidad Virtual.** Todo ello por un precio aproximado de 499$.

¿Supone esto un tiro en el pie y dar la espalda a los más de **30 millones de usuarios** que han mostrado su compromiso hacia PlayStation 4? La respuesta es que la compañía nipona se situaría dentro de la delgada línea del "amor-odio". Es decir, depende de cómo se lo monten. Si todos los juegos lanzados desembarcan en ambas plataformas, no debería ser un problema. Eso sí, la base tendría que ser la PS4 actual. Que todos los títulos que se lancen pasen un control de calidad sobre su correcto funcionamiento en la máquina menos potente y de ahí, aumentar el nivel de detalle, texturas, carga, etc. para la "supuesta" nueva consola. Pero si no es así, **Sony estaría matando a su "gallina de los huevos de oro",** ya que no ha necesitado hacer nada para vender lo que está vendiendo. De momento sólo está viviendo de promesas, de exclusivos que aún no han visto la luz y que todo el mundo espera. Con esto quiero decir que **no creo que sea aún el momento de sacar una máquina más potente**. ¿Puede ser que todo lo que vimos en el arrollador anterior E3 estaba basado en esta nueva máquina? Yo ya no sé qué pensar, viendo cómo está de loca esta industria...me espero cualquier cosa.

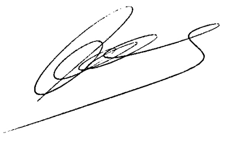
Pero ojo, que antes de terminar este editorial, ha saltado a la palestra un nuevo nombre: **Xbox neXt.** ¿Es ésta la apuesta de Microsoft para contrarrestar a Sony? ¿Veremos en este E3 las presentaciones de tres nuevas consolas –NX, PS4K y Xbox neXt–? Pues atentos, porque esto puede ocurrir. ¿Es demasiado pronto? Pues, sinceramente, creo que sí, ya que, a excepción de Nintendo, ambas máquinas tienen un número de ventas bastante positivo. Sería tirar por la borda todo el recorrido realizado en esta generación.

Y es que viendo los plazos de desarrollo actuales –unos tres años de media–, es justo ahora cuando veremos lo que

NO CREO QUE ESTA GENERACIÓN SEA TAN LONGEVA COMO LA ANTERIOR, PERO DEJEMOS QUE VIVA DURANTE UNOS CUANTOS AÑOS MÁS

pueden dar de sí las máquinas actuales. Siendo el mayor ejemplo el juego que preside la portada de este mes. Sí, estoy hablando de ***Uncharted 4***. Sé que puede resultar algo *fanboy* pero, desde hace un tiempo, Naughty Dog es el estudio que marca la llegada de la *nextgen*. Y, sí, voy a tomarles como ejemplo de cómo un estudio sabe hacer bien las cosas y, sobre todo, para dar un palo al resto de estudios que se dedican a sacar "Triples A". Realmente no llego a entender que muchos se quejen de potencia mientras que estos californianos estén contentos con las posibilidades que tiene esta generación que se está empezando a explotar. Y más aún cuando comentan que se podría "rascar" más y que querrían demostrarlo en juegos posteriores –¿veremos un *The Last of Us 2*?–. Y que conste que tampoco me olvido de Remedy, cuyo *Quantum Break* es una excelente muestra de lo que la sobremesa de Microsoft puede mostrarnos en pantalla.

Así pues, creo que está bien que haya nuevas máquinas, pero que dejen que se exploten las actuales. No creo que esta generación sea tan longeva como la anterior, pero dejémosla que se explaye durante, al menos, cinco años **para ver hasta dónde se puede llegar** en estos sistemas cerrados. Y, ante todo, no se tome como referencia el mercado móvil u otros equipos electrónicos de consumo, ya que el planteamiento y el mercado al que van dirigidos no es el mismo.







A lo largo de la historia la raza humana ha ansiado controlar lo desconocido, aquello que se escapa de nuestra comprensión. Una de ellas, la manipulación del tiempo, ha sido objeto de estudio por innumerables científicos. El deseo por conocer de primera mano qué es lo que sucedió -o lo que sucederá- ha servido de inspiración para muchos autores, con el que desarrollar incontables obras en todos los campos: literatura, cine, videojuegos... **todos desean obtener un poder que cambiaría por completo el devenir de la historia.**

Remedy Entertainment echó a volar su imaginación bajo la misma premisa, y hoy recogemos los frutos desde Finlandia. *Quantum Break* llega a nuestros hogares como **la primera gran baza *first* de Microsoft** para el presente año, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de introducirse en una experiencia vibrante. Pero más allá de una aventura *entre tiempos*, la inclusión de capítulos de acción real ha sido uno de los mayores atractivos de cara al público. ¿Cómo funcionaría algo así sin repercutir negativamente en el ritmo del juego?

Pero lo cierto es que ***Quantum Break* posee más luces que sombras.** Su carácter cinematográfico puede ser uno de los mayores argumentos con los que atacar al juego, pero sería injusto hacerlo. El desarrollo de la aventura sigue las exigencias del guión a pies juntillas, limitando por completo nuestro libre albedrío... **¿pero acaso una naturaleza guiada debe ser una lacra?** *Quantum Break* es una obra sostenida completamente por su argumento. El estudio utiliza sus propias artimañas con las que tejer un *thriller* que atrapa al jugador desde el primer minuto.

El trabajo de la compañía ha sido loable. Mucho tiempo ha pasado desde su anuncio el pasado 2013. **Las expectativas se mostraban altas** ante la nueva experiencia que Remedy tenía entre manos, sobre todo después de una última obra que no dejó indiferente a nadie. *Alan Wake* fue un juego de sensaciones dispares que dividió por completo a sus seguidores. Por un lado estaban aquellos decepcionados con el resultado final, maldiciendo el día en que la compañía afirmaba cómo sería el juego, y por otro estaban los que quedaron maravillados ante las pesadillas de un escritor en horas bajas.

Se esperaba mucho de *Quantum Break*, pero la campaña de acoso y derribo -Ready at Dawn conoce muy bien lo que se siente- ha empañado un producto más que satisfactorio. Pongámonos en situación: **somos Jack Joyce**, un chaval conflictivo que vive sin rendir cuentas a nadie. Sin preverlo, recibe un mensaje de un viejo amigo, el cual le invita a su residencia para mostrarle algo 'fascinante'. Con todos los gastos pagados, Jack se dirige a la ciudad de Riverport para acudir a la llamada de Paul Serene.

Después de una introducción que nos muestra la labor de experimentación con el tiempo de Paul, llega la hora de la verdad. Lo 'fascinante' no era más que **una auténtica máquina del tiempo funcional.** Pero no todo puede salir bien, pues durante su estreno ocurren

diferentes anomalías que desencadenan una fractura en el tiempo. Ambos, Jack y Paul, son los mayores afectados por la máquina, pues obtienen el poder del tiempo. Jack controla el tiempo a su antojo, mientras que Paul desarrolla la posibilidad de ver el futuro.

Y hasta aquí puedo leer. Sin entrar en *spoilers* nos veremos forzados a combatir contra las fuerzas de **Monarch Solutions**, una corporación que se impone por encima de la ley y que pretende utilizar las fracturas para un fin 'justo'. Como comentaba con anterioridad, el argumento y el desarrollo de la trama son las que sostienen por completo al juego -además de los coleccionables, que expanden los hilos argumentales secundarios-, aportando el interés necesario al jugador para avanzar en la aventura. Durante las **8-10 horas** de duración no desconectaremos de él.

Pero también las escenas de acción aportan frescura al desarrollo. Jack posee diferentes habilidades con las que combatir a las fuerzas de Monarch, las cuales convierten al título en algo más que un mero *shooter* en tercera persona. Evasiones, escudos temporales, ralentizaciones y un amplio catálogo de poderes se irán expandiendo conforme avancemos en el juego, además de que contaremos con la posibilidad de mejorar cada una de ellas a través de la recolección de puntos Chronos. Durante los primeros compases se echa en falta una mayor duración de los combates, **en parte, debido a la potencia de nuestras habilidades.**

Y las sensaciones -en parte- no varían durante el transcurso de la aventura. La dificultad es un listón bajo, ***Quantum Break* no exige apenas esfuerzo al usuario** para acabar con las fuerzas invasoras. El mayor culpable no es el enemigo en sí, pues Monarch introduce progresivamente nuevos arquetipos entre sus filas -incluso soldados que manipulan el tiempo-, ni tampoco por una errática inteligencia artificial. Simplemente nosotros somos demasiado poderosos.

Puedo llegar a entender el problema: un juego de tan corta duración no puede ofrecer una profunda evolución del personaje, sería contraproducente. Sin embargo, *Quantum Break* otorga demasiadas concesiones al jugador. Podemos llevar hasta tres armas diferentes, siendo una de ellas de cañón corto. Personalmente, donde más he disfrutado de la acción ha sido simplemente con el uso de la pistola básica. Es un arma ágil, de pequeño cargador y que requiere de cierta astucia para ser eficaz. Pero, de nuevo, el juego no permite presentar un mayor desafío, pues la munición de la misma es ilimitada.

Conforme pasan los actos, el juego mantiene un ritmo ascendente -aunque las escenas de exploración son anodinas-, y es una pena que, cuando nos encontramos rozando los mejores momentos jugables y narrativos, llega a su fin. Lo mismo ocurre con la serie de acción real. Capítulos de unos de veinte minutos de duración que se integran a la perfección con el juego y que no rompen en absoluto el ritmo. Sirven como complemento de la historia 'principal', mostrando lo que ocurre más allá de Jack y Beth. Las decisiones que tomemos -sólo dos senderos a elegir por acto- moldean el futuro del juego, tanto del juego en sí como de la serie.

Pese a la gran labor gráfica, la calidad visual está llena de contrastes. Por un lado **los efectos del tiempo impactan deformando nuestro alrededor,** provocando unas estampas que pocas veces hemos logrado ver durante la generación, pero por otro hay resquicios de una falta por el detalle que deslucen el aspecto general de varios escenarios. Ante todo, tened una cosa clara: ***Quantum Break* es una experiencia divertida y amena que dista mucho de ser una decepción**.

¿Remedy pudo dar más de sí? Cierto, pero tampoco estamos ante un fracaso. *Quantum Break* engancha desde el primer momento, y el uso de los poderes de Jack -pese a su elevada potencia- convierten las escenas de acción en algo divertido de jugar. No pasará a los anales de la historia en la industria, ¿pero acaso todos los juegos deben de ofrecer libertad y una elevada duración? **El videojuego sería algo monótono si todo siguiera unas mismas directrices**, y experiencias como *Quantum Break* son necesarias.



DESARROLLADOR: REMEDY ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO: 5/04/2016
PLATAFORMAS: XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

DARK SOULS III

POR ROBERTO PINEDA

No ha pasado ni un año desde que From Software anunciase oficialmente *Dark Souls III* durante la conferencia de Microsoft en el pasado E3 de Los Ángeles, pero la espera se ha hecho larga, **muy larga.** La tercera entrega de la popular saga de rol y acción desembarca con la intención de **poner el broche de oro** a una trilogía que ha logrado erigirse como uno de los fenómenos más sonados de los últimos años y lo hace bajo la dirección del maestro: Hidetaka Miyazaki. El juego llega condicionado por varios factores que hacen de su llegada una día señalado en nuestros calendarios. Aunque nunca se sabe, se supone que estamos ante el último juego de la saga bajo el nombre "Dark Souls" y tampoco hay que olvidar que su predecesor dio lugar a cierta división de opiniones, por lo tanto resulta evidente que las expectativas que *Dark Souls III* ha creado en los jugadores son altas, muy altas ¿estará a la altura de las circunstancias?

EL ADALID DE LA CENIZA

Ya sabemos la peculiar forma que tiene la saga de contarnos quiénes somos y hacia dónde vamos. El juego, como viene siendo habitual, **no tiene un guión explícito ni hace uso de largas escenas o diálogos** que nos expliquen, en demasía, su historia. Descripciones de objetos, pequeños detalles y escuetas revelaciones que nos proporcionan algunos personajes son, prácticamente, la única forma que tenemos para entender lo que sucede en el mundo de Lothric. En la introducción se nos presenta **La Legión de los No Muertos de Farron,** que custodia el abismo y su único objetivo no es otro que acabar con nuestro viaje. Un ejército forjado para proteger y aislar los que dirigen el *cotarro* en Lothric: los Señores de la Ceniza. Una premisa que no dista mucho de lo que vimos tanto en *Dark Souls* como en *Dark Souls II*, si echamos la vista atrás y nos fijamos en la figura de los señores, un escalafón superior de jefes que suponían un punto de inflexión en el progreso del juego. Resumiendo y, como no podía ser de otra forma, tenemos una breve cinemática que nos mete en el papel de un nuevo héroe, que cuenta con una tarea encomiable.

La creación de nuestro personaje con los elementos habituales, mensajes repartidos por el suelo y un breve tutorial hasta encontrar la primera de las numerosas y preciadas hogueras dejan claro que todo está donde lo dejamos tras *Dark Souls II*. En esta ocasión la elección de clase **cobra un protagonismo superior al de otras entregas** dado que los estilos de lucha están bastante diferenciados entre si. Al igual que suelo hacer tanto en la saga, como en prácticamente cualquier juego de rol y acción, me decanté por el caballero, que comienza la aventura con una espada larga, una armadura completa y un reparto de atributos bastante equilibrado. Lo cierto es que **los primeros compases del juego hacen que te sientas como en casa**. Ganas de pegarnos con el primer enemigo en aumento, y también de ver el aspecto que luce el clásico cartel que nos indica que hemos muerto, ¿para qué negarlo? Aunque tampoco busqué una vía rápida para que apareciese, porque estaba claro que ese momento iba a llegar, y no pocas veces precisamente. Aunque es un juego totalmente nuevo, los 30 minutos que pasan desde que inicias el juego hasta que concluyes el tutorial son como un *dejá vu*; sientes que has estado ahí, y aunque sea en otro mundo tienes claro lo que has venido a hacer.

Bastan cinco segundos a los mandos para comprobar que **esto no ha dejado de ser Dark Souls**, apuntalado hasta dar lugar a un sistema de control muy refinado que hará las delicias de los seguidores de la saga. Una de las principales novedades es que las armas, al ser equipadas en la mano izquierda, **disponen de una habilidad exclusiva que consume *PC*** (puntos de ceniza). Este nuevo elemento puede recargarse mediante el **frasco de estus**, un consumible que ahora tenemos que gestionar con la intención de distribuir según nuestras necesidades. La cantidad de frascos destinados a recuperar nuestra vitalidad o nuestros PC queda sujeta a nuestro estilo de combate. Esto lo tenemos que hacer en el Santuario, que hace las veces de campamento base; en él tenemos al herrero, a la guardiana de fuego y a diversos mercaderes a los que iremos conociendo conforme avancemos en nuestro viaje. Para emplear las almas recogidas en subir de nivel y mejorar nuestras cualidades debemos hacer uso de los servicios de la guardiana, que vive de manera permanente junto a la hoguera del santuario. Toca familiarizarnos con este lugar, porque todo apunta a que pasaremos mucho tiempo en él preparándonos para el siguiente reto. Lo cierto es que los primeros compases con el juego no sorprenden a nadie y resulta ser toda una declaración de intenciones; *Dark Souls III* es un título **completamente continuista** y eso es un arma de doble filo, porque si bien no tiene la obligación de crear algo novedoso, sí que tiene la de emplearse con maestría para continuar algo que siempre ha funcionado.

LOTHRIC, SENSACIONES ENCONTRADAS

Boletaria, Lordran, Drangleic y, si se me permite abrazar al último título de From Software, Yharnam. Hemos librado incontables batallas en estos mundos y todos ellos dejaron grabados a fuego grandes momentos en nuestra memoria. Me tomo la libertad de dar por sentado que una de las grandes dudas de los seguidores de la saga radica en el nuevo mundo que nos presenta *Dark Souls III*. Podría hablaros mucho, muchísimo, de Lothric, pero sería imperdonable robaros esa sensación tan inconfundible que experimentamos cuando descubrimos un nuevo lugar, así que seré breve y conciso: **Lothric es sencillamente espectacular**. Un nuevo mundo que parece haber cogido lo mejor de los anteriormente citados para dar forma a un entorno fascinante. Complejo, enrevesa



do, coherente... El diseño de niveles **vuelve a brillar con luz propia** y, personalmente, tengo claro que alcanza un nuevo nivel. El tamaño no siempre importa y Lothric quizá no tenga parajes kilométricos, pero sí hará que te vuelvas loco intentando encontrar el camino correcto a través de lo que a simple vista parecía un lugar pequeño. Lothric tiene un diseño a medio camino entre Lordran y Yharnam, optando por la fantasía medieval del primero pero a su vez con varias pinceladas de ese aspecto tétrico tan característico del segundo.

Sobre gustos no hay nada escrito y cada uno tendrá un orden de preferencia con respecto a los mundos de la saga, pero lo que no admite debate alguno es que en From Software son unos maestros del diseño de niveles, creando algo a la altura de muy pocos. No se trata de tamaño ni potencia, sino de talento.

Bueno, va siendo hora de matar cosas, ¿no? El **bestiario** es otro aspecto que me ha sorprendido gratamente porque, como todos sabéis, es muy complicado ofrecer algo nuevo dentro de una ambientación tan explotada pero, aún con ese hándicap, tenemos un amplio catálogo de peligros con los que tenemos que lidiar. **Brujas, bestias y diversos caballeros** son sólo algunos de los enemigos con los que nos vemos las caras a lo largo y ancho de Lothric. El sistema de combate ya lo conocemos a la perfección y son nuestros enemigos los que nos plantean algo nuevo gracias a sus rutinas de lucha, y es que no siempre se comportan de la misma forma. La mayoría de enemigos disfruta de un ritmo considerable que nos obliga a dar lo mejor de nosotros en el fragor de la batalla. Enemigos que **se transforman y evolucionan** durante el combate, otros que nos esperan para asaltarnos cuando menos lo esperamos e incluso algunos que se enzarzan en combate contra otros enemigos hacen que la experiencia sea intensa, muy intensa. Vais a pasarlo mal en Lothric si no mantenéis los ojos bien abiertos. Por supuesto, el plato estrella de cada mundo está en los jefes. Esos momentos de máxima exigencia, frustración y recompensa que tanto nos gustan. Los combates contra los jefes **son más impredecibles que nunca** puesto que, generalmente, suelen sufrir cambios en cuanto alcanzamos una fase avanzada de la pelea.

Bueno, va siendo hora de empezar a sacar conclusiones. Una jugabilidad refinada, un dise-



DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
LANZAMIENTO: 12/04/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ño de niveles que brilla con luz propia, **una banda sonora épica** y variada en la que Motoi Sakuraba vuelve a hacer de las suyas... parece que todo es genial, ¿no? Pues sí, lo es, pero no está exento de fallos. Como viene siendo habitual en la saga, *Dark Souls III* **se ensombrece si nos ceñimos al apartado técnico**, especialmente en situaciones de estrés en las que la tasa de imágenes por segundo se resiente, llegando a ser bastante molesto en varios puntos del juego. No nos confundamos, *Dark Souls III* luce muy bien, cuenta con una ambientación fascinante y una dirección de arte prodigiosa pero, una vez más, no llega a rendir de la forma que a todos nos hubiese gustado. Personalmente, he de decir que soy bastante generoso con estos aspectos y no es un tema que me haya dificultado el uso y disfrutede todos los títulos de la saga, pero no cabe duda de que los más exigentes tienen motivos suficientes para estar molestos con ello. Aquí todo es tan habitual a estas alturas que volvemos a encontrarnos con lo de siempre: **un producto que roza la exquisitez jugable**, con el gran trabajo habitual en diversos apartados y con sus taras habituales en forma de bajones de rendimiento relativamente frecuentes.

Un ¿adios? por la puerta grande

From Software lo ha vuelto a hacer. No es fácil prolongar algo en lo que el fantasma del exceso merodea permanentemente. No es fácil ofrecer algo fresco si tenemos en cuenta que estamos ante el enésimo videojuego que hace uso de la fantasía medieval, un marco en el que resulta evidente que a estas alturas está todo inventado. Por suerte, *Dark Souls III* no pretende revolucionar nada, ni siquiera debería considerarse como el fenómeno en el que se ha ido convirtiendo. Esta saga **ya no tiene que demostrar nada a nadie**; tiene que contentar a su público, y eso es justo lo que From Software ha vuelto a hacer. *Dark Souls III* es un ejemplo de refinamiento, el broche de oro a una saga que cuenta con una auténtica legión de fieles. Es lo que debe ser, lo que queríamos que fuese. Una aventura épica, oscura y tan desafiante como siempre. Por último, no me gustaría finalizar este texto sin recomendaros encarecidamente que os lancéis -si es que no lo habéis hecho ya- a por el Especial de Dark Souls que acompañaba al pasado número de abril de GTM, firmado por el compañero Iván Ramirez y disponible en el Área de Socios de la revista.





La obsesión del gamer

POR MARC ARAGÓN

Los videojuegos son un arte, esto ya casi nadie lo discute, pero es un arte único y especial, es un arte en el que **el espectador puede participar en la obra**. Cada persona que se acerca a un juego tiene una experiencia distinta, creando su propia historia y jugando a su manera dentro de las posibilidades que ofrece cada juego. Es esta característica, precisamente, lo que hace que algunos jugadores disfruten recorriendo cada rincón de un juego y explorando cada recurso que contiene. En el caso del cine o los libros, no hay nadie, o al menos no suele ocurrir, que pase tres, cinco u ocho horas leyendo el mismo libro o viendo la misma película cada día. Hay juegos que realmente pueden absorber cada hora de nuestro día, convirtiendo el jugar en una necesidad artificial, más allá de la diversión que pueda proporcionar o de servir de vía de escape para liberar estrés. Estos juegos acaban convirtiéndose en una obsesión para los jugadores, que les acaban dedicando todo su tiempo de ocio, convirtiendo el juego en un segundo trabajo.

La industria de los videojuegos, como todas, espera sacar beneficios de sus productos. El mayor obstáculo que se encuentra es que al crear un juego, con todo el coste que ello supone, **éste solo se puede vender una vez a cada jugador.**



Muchas segundas partes se lanzan simplemente para rentabilizar el coste invertido en la producción, reciclando modelados, texturas, código, animaciones y muchos otros elementos, de forma que el coste se reduce en gran medida sin variar el precio final. Pero esta primera idea fue evolucionando. Desarrollar un segundo juego, aun con gran parte del trabajo heredado de la primera parte, sigue suponiendo bastante tiempo para crear algo que mantenga la calidad y la originalidad de una primera parte exitosa.

«¿Y si en lugar de hacer un juego entero hacemos solo medio?» Así se crearon las expansiones, extensiones para el juego que llevaban a los personajes originales a nuevas zonas y añadían algunas novedades, como nuevas clases o más niveles que invitaban a rejugar el contenido original. **Actualmente se ha reducido aún más el contenido**, dividiéndolo en dos o tres DLC que se lanzan periódicamente y alargan ligeramente la vida del juego. Esta tendencia a alargar la vida de algunos juegos casi hasta el infinito es lo que ha causado que muchos jugadores sigan jugando cada día a lo mismo, interesándose muy poco, o incluso nada en absoluto, por los demás juegos del mercado.

Conseguir esto no es fácil, algunos estudios incluso **contratan psicólogos especialistas en conductas adictivas que les ayudan a conseguir que el jugador sienta la necesidad de continuar jugando.** Estos psicólogos estudian cuidadosamente ciertos aspectos del juego, como el porcentaje de recompensa que debe obtener el usuario, manteniéndolo al mínimo pero sin llegar a la frustración. Así se consigue que el jugador invierta su tiempo en conseguir ese ítem tan poderoso dándole premios menores por el camino.

Del mismo modo, se controla la dificultad de cada misión y el tiempo que debe costar completarla. Esto es especialmente importante en los juegos de rol o que incluyan alguna característica de los RPG, como pueden ser los niveles o la progresión del personaje mediante el equipamiento. Todo esto se basa en estadísticas calculadas con exactitud para que permanezcas en una cierta zona durante un tiempo concreto. *Destiny* o *The Division*, por dar ejemplos recientes, dividen sus escenarios para que cada zona sea aprovechable por los personajes que tengan un nivel dentro de un rango concreto. Si tu nivel es demasiado bajo los enemigos te impedirán el paso y si es demasiado alto no obtendrás ningún beneficio. De esta forma se puede ampliar el escenario controlando el acceso de los jugadores a las nuevas áreas y el tiempo que pasan en cada una de ellas.

¿Qué tienen en común estos juegos "obsesivos"?

Compañía

Todo juego obsesivo tiene un componente básico: la compañía. Ningún juego orientado a un jugador puede retener al usuario durante mucho tiempo. Llega un punto en el que ya conoce la historia o ha superado todos los desafíos. Si quieres que tus jugadores no te abandonen debes **incluir un componente *online*** por pequeño que sea. Desde el *Candy Crush*, que te muestra el progreso de tus amigos y te permite echarles una mano enviándoles vidas, hasta los MMORPG, que permiten a cientos de jugadores compartir un mundo virtual. Al ver a otros jugadores compartiendo tus gustos te animas a seguir compartiendo la experiencia ya sea de forma virtual o en la vida real.

Una vez incluido el factor *online*, lo siguiente es añadirle emoción, **permitiendo que los jugadores compitan entre ellos o colaboren** para derrotar a un enemigo común. Hacer crecer un personaje no tendría mucho sentido sin objetivo final, ya sea derrotar a un villano final o

subir en el *ranking* de jugadores. En el caso de los juegos de rol, esto tiene un beneficio añadido, las comunidades virtuales de jugadores. Muchos juegos permiten que sus usuarios creen comunidades virtuales, ya sean hermandades, clanes o tribus, para que los jugadores se unan y compitan, tanto individualmente como en grupo. Estas agrupaciones añaden cierta **presión social** al juego, ya que un jugador que dedique menos tiempo al juego que los demás no es competitivo, y esto podría afectar a las estadísticas de la comunidad.

POSIBILIDADES

Si hay algo que espante a los jugadores es un juego repetitivo. A nadie le gusta hacer la misma tarea una y otra vez, por lo que cada situación debe dar pie **a varias soluciones posibles**. Sea cual sea la misión que se le propone, el jugador quiere tener a su disposición las herramientas suficientes para plantearse distintas opciones. Cuantas más vías se puedan recorrer más alicientes tendrá el jugador para repetir esa misión. Una forma de conseguir esto es mediante un diseño de niveles que permita varias rutas, o utilizando elementos aleatorios que añadan variedad a los escenarios.

Si se diseña cada misión de manera que únicamente haya una forma de completarla, se puede dotar al juego de variedad creando **muchas misiones** que sean diferentes entre ellas. *World of Warcraft*, por ejemplo, tiene cadenas de misiones que cuentan la historia principal del juego, pero además cuenta con misiones secundarias, misiones de reputación, tareas de recogida de materiales y muchas más, de forma que siempre haya algo que hacer por muy avanzado que estés en el juego.

Por supuesto, a ninguno de estos juegos le faltan **opciones de personalización**. Todos ofrecen a los jugadores la posibilidad de crear un personaje con un diseño distinguible del resto, cuanto más personalizable mejor. Aunque no lo parezca, esto también alarga la vida del juego, ya que los desarrolladores aprovechan los mejores diseños para ofrecerlos como recompensas al completar ciertas proezas, con lo que los jugadores ya no solo compiten por mejorar sus estadísticas, sino por tener el avatar más espectacular. Esto no solo se limita al avatar, cualquier tipo de personalización es agradecida por los jugadores, desde armas a vehículos, guaridas o incluso la propia interfaz del juego.

TAMAÑO

Para que un juego te absorba durante 200 horas, o incluso más, debe tener suficiente contenido para llenar esas horas. Puede que ofrezca **más de 800 niveles con diferentes objetivos** y mecánicas en cada uno de ellos, como es el caso de *Candy Crush*, **o que permita explorar un vasto mapeado** por el que vagar encontrando nuevas aventuras a cada paso. El tamaño del mapa es un tema de debate cada vez que se acerca la fecha de lanzamiento de un *sandbox*. Sin duda tiene mucho que ver en la duración del juego, pero no siempre más grande es mejor. Es necesario que el lugar tenga suficiente densidad de contenido para que el viaje no resulte tedioso, es decir, que al ir de A a B nos salgan al paso enemigos, pueblos, NPC o nuevas misiones de forma que moverse no consista únicamente en empujar el *joystick* hacia delante. Juegos como *GTA* o *Fallout*, cuyo extenso mapeado es una de sus mejores bazas, lo pueblan con cantidad de elementos que llenen cada viaje de imprevistos, consiguiendo una experiencia más orgánica y entretenida.

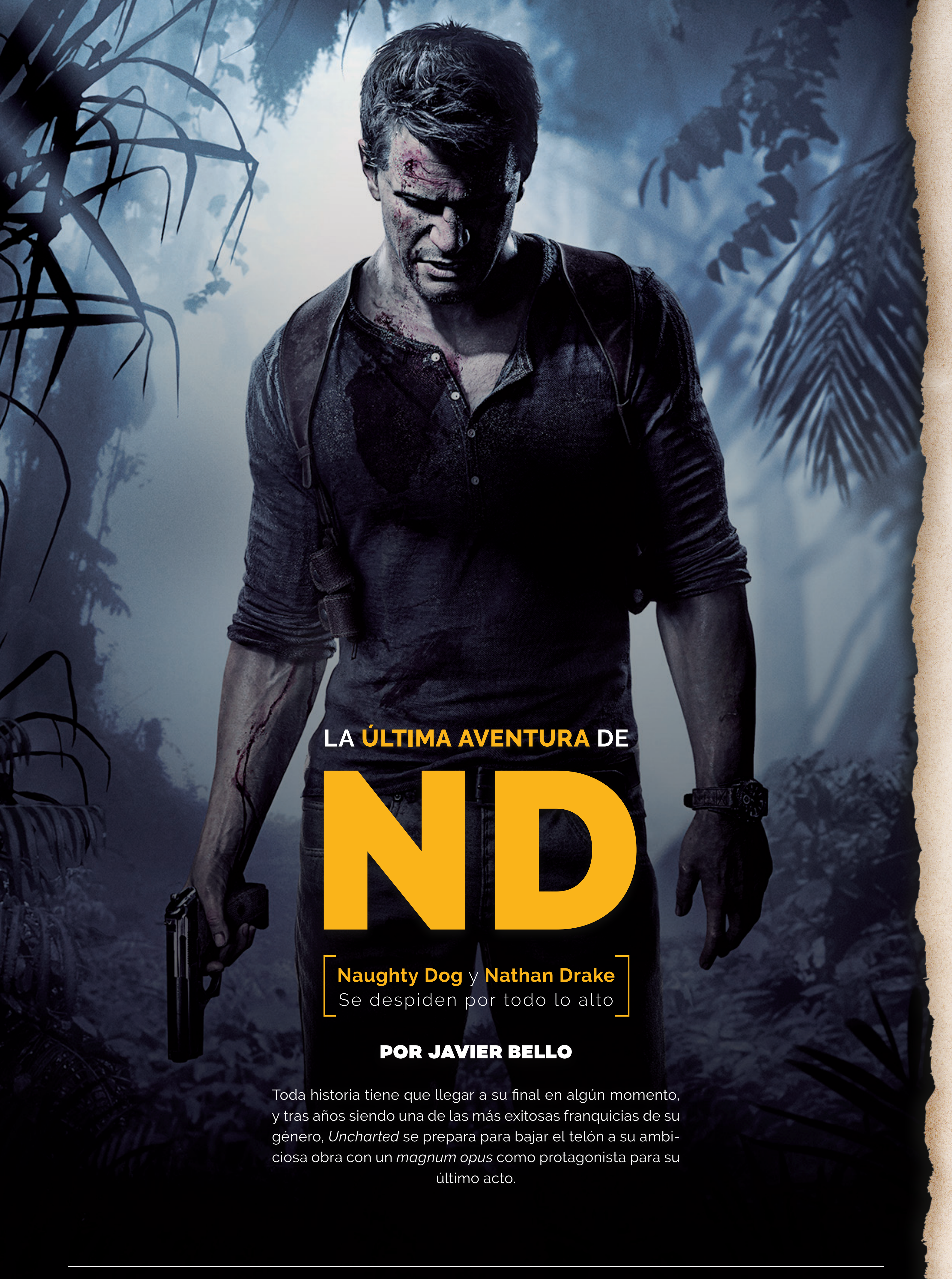
Pero no todo es el mapa. En el caso de juegos basado en PvP (jugador contra jugador) como *Call Of Duty* o *LOL*, en los que las partidas son relativamente rápidas y en escenarios pequeños, las novedades llegan en forma de nuevos personajes o mapas. Publicado de forma periódica, ya sea de pago o gratuito, este nuevo contenido evita que los jugadores tengan la sensación de estar repitiendo situaciones y sigan con los dedos pegados al mando.

DISEÑO

El último punto es quizá el más importante, ya que a la hora de abrir la cartera los jugadores no conocemos la totalidad de lo que vamos a comprar. El juego **debe entrar por los ojos y mostrar un diseño que atraiga a su público.** Este aspecto está muy cuidado y calculado. Los diseñadores tienen en cuenta a qué tipo de personas va dirigido el juego a la hora de crear el aspecto final. Un juego con un estilo más desenfadado puede atraer a los jugadores más jóvenes, mientras que uno de aspecto realista suele estar destinado a los adultos.

La edad del jugador no es lo único a tener en cuenta. Otro factor importante es la plataforma en la que se va a jugar. Si el juego está pensado para PC o consolas de sobremesa se puede dar más importancia a la calidad de los modelados y texturas, ya que su potencia permite mejores gráficos. Por otra parte, los juegos de móvil suelen optar por un diseño más simple y minimalista, con un aspecto más colorido y vistoso. En móviles, además, **los juegos de más éxito son aquellos que ofrecen un planteamiento sencillo,** con pocas reglas o normas fáciles de memorizar, pero cuyo desarrollo resulta más complejo de lo esperado.

Todos los elementos que forman estos juegos están pensados para que el jugador sienta la necesidad de seguir jugando, explorando, mejorando o superando niveles. Sin embargo, decir que estos juegos son adictivos sería insultante para las verdaderas adicciones y aquellos que las sufren. Jugar 300 horas a *Minecraft* no es lo normal, cierto, pero no tiene por qué ser más nocivo o perjudicial que leerse quince libros en una semana. Como todo, **la clave está en saber equilibrar y no caer en los excesos**. Si un juego consigue darte tantas y tantas horas de entretenimiento es que ha cumplido su cometido, pero no hay que olvidar que hay muchas otras opciones en el mercado que pueden divertirnos tanto o más que estos juegos obsesivos.



LA **ÚLTIMA AVENTURA** DE

ND

Naughty Dog y **Nathan Drake**
Se despiden por todo lo alto

POR JAVIER BELLO

Toda historia tiene que llegar a su final en algún momento, y tras años siendo una de las más exitosas franquicias de su género, *Uncharted* se prepara para bajar el telón a su ambiciosa obra con un *magnum opus* como protagonista para su último acto.



La grandeza nace de pequeños inicios

Uncharted nacía en 2007 como una nueva IP del estudio californiano Naughty Dog y como título exclusivo para la nueva PlayStation 3, como llevaban haciendo desde hacía años para los juegos de las consolas de Sony. Habiendo creado franquicias de éxito como *Crash Bandicoot* y *Jak & Daxter*, para PlayStation y PlayStation 2 respectivamente, con la llegada del tercer dispositivo de sobremesa, **el estudio se puso manos a la obra para crear una nueva saga de renombre**. Pero en vez de continuar con títulos de plataformas al uso protagonizados por personajes mascota, Naughty Dog dio un salto de fe y se lanzó a crear una título de acción realista inspirado en los filmes de aventureros cazatesoros. Así nacía el personaje de Nathan Drake.

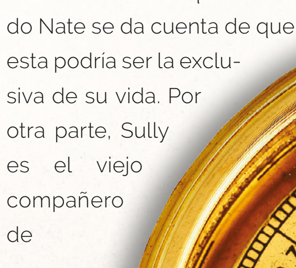
Cuando se anunció este proyecto, **hubo una buena cantidad de escépticos acerca de las posibilidades de esta nueva iniciativa** de Naughty Dog, que afirmaban que un estudio que se había especializado en títulos con estética de dibujo animado y plataformas no sería capaz de elaborar un juego de acción realista de calidad. El estudio hizo oídos sordos y siguió adelante, con la firme determinación de acallar las críticas con el buen hacer de su trabajo. El resultado no solo silenció las voces discordantes, sino que las convirtió en partidarios dedicados.

Cuando los padres de la criatura comenzaron la tormenta de ideas para establecer los fundamentos del título, **su concepto principal era el de crear un *blockbuster* jugable**, ofrecer la experiencia de acción frenética y espectacularidad de las películas más taquilleras sin tener que soltar el mando, y sentirnos como las estrellas de estos filmes al realizar estas escenas imposibles evitando recurrir a las cinemáticas constantemente. La idea era elaborar situaciones como si fueran enormes sets de rodaje que siguieran un riguroso guion que asegurara la fluidez de las mismas al mismo tiempo que nos permitía interactuar con ellas. Esto fue principalmente posible gracias a la captura de movimientos.

La tecnología de *motion capture* había avanzado mucho y se estaba empezando a incorporar cada vez con más frecuencia para replicar con más realismo las acciones del cuerpo humano dentro de los videojuegos, pero *Uncharted* **fue también uno de los pioneros en emplearla para todas sus escenas**. Uno de los puntos más fuertes de la serie es el realismo que destilan sus personajes, y eso es porque se empleó la captura de movimientos para la grabación de todas las secuencias, **consiguiendo transmitir el lenguaje corporal y la química que había entre los actores** más allá de sus voces, obteniendo un resultado mucho más natural en los diálogos y escenas entre los distintos participantes y haciendo que estos parezcan increíblemente vivos.

Pero Naughty Dog no se enfocó tanto en esta tecnología por el simple hecho de que ofreciera mayor realismo, **el estudio quería crear una historia que girara entorno a sus personajes** y estos tenían que ser tan creíbles como fuera posible. La premisa de su historia era tan sencilla como la búsqueda de un tesoro legendario, un tema bastante trillado, y para que el viaje resultara interesante los protagonistas tenían que ofrecer el carisma necesario para mantener la atención en la pantalla. Nathan Drake, Nate para los amigos, se nos presentaba como un aventurero y cazatesoros que afirmaba ser descendiente del famoso corsario sir Francis Drake. **Con un carácter intrépido, actitud de graciosillo, aptitudes donjuanescas y una marcada inspiración en el icónico Indiana Jones, nos encandilaba al instante**.

Teniendo la premisa de una película de aventuras, con un gran tesoro por descubrir y los peligros asociados a su búsqueda, todo lo que se necesita a mayores para tener una buena historia son **buenos personajes secundarios** y Uncharted nos ofrecía a Elena Fisher y Victor «*Sully*» Sullivan. Elena es una joven periodista a la caza de una historia que le dé el reconocimiento que busca como profesional y cuando descubre qué anda buscando Nate se da cuenta de que esta podría ser la exclusiva de su vida. Por otra parte, Sully es el viejo compañero de





fatigas y mentor de nuestro protagonista, y la complicidad entre ellos es palpable en cada escena.

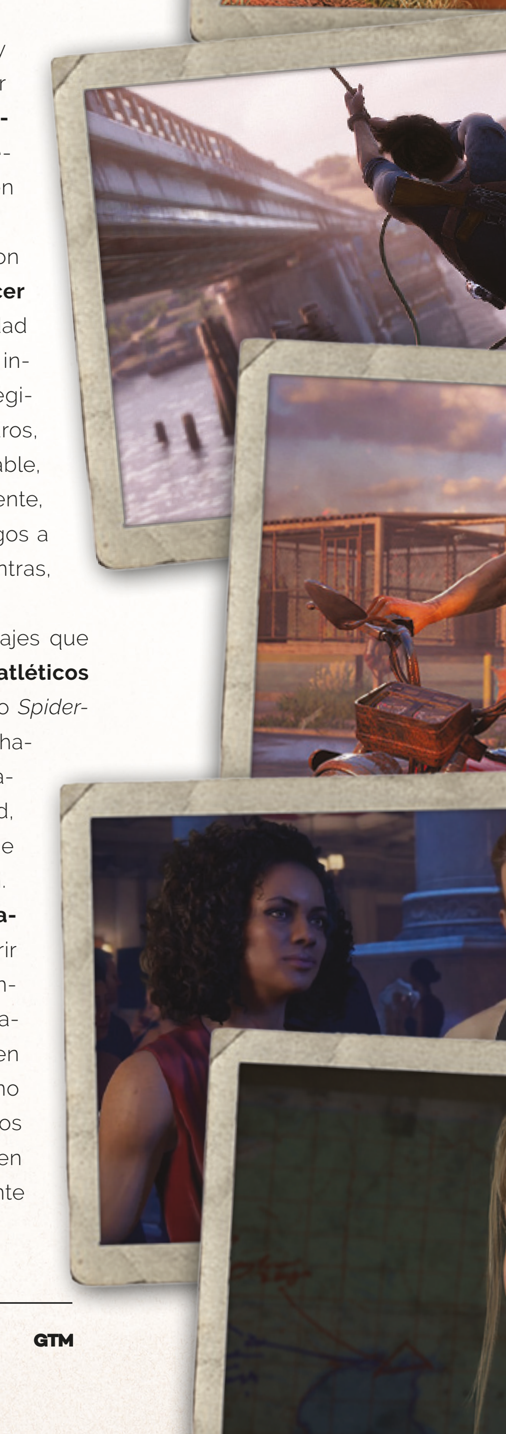
Tanto Elena como Sully parten de estereotipos, la heroína que termina siendo la dama en apuros y el viejo amigo que irá hasta el infierno junto al héroe, pero ahí terminan los clichés. **Lo mejor que ofrece Uncharted es la naturalidad y química que destilan entre ellos cada uno de sus integrantes**, con numerosas charlas mientras vamos jugando en las que van soltando toda suerte de anécdotas que dan más profundidad al carácter de todos ellos. A medida que se fueron introduciendo nuevos rostros en la serie, esto no hizo otra cosa que fortalecer la impronta de cada uno de los personajes. Por ejemplo, los roces entre Elena y Chloe, el interés romántico de Drake en la segunda entrega, los piques entre Nate y su rival Flynt, o las historias de Sully que mezclan prostitutas e iglesias en un mismo relato. Sumémosle a todo esto un guión sobresaliente y es fácil vislumbrar uno de los secretos de su éxito.

Pero por buena que sea su historia, su presentación y sus personajes, un juego necesita más que eso para triunfar y **Uncharted asentó su jugabilidad en tres grandes pilares**: tiroteos, plataformas y puzles, intercalando las tres mecánicas a medida que progresábamos y combinándolas en algunos puntos.

No hay duda de que los frenéticos enfrentamientos son una de sus mayores bazas y **Naughty Dog supo establecer una fórmula sólida**, fácil de aprender pero con profundidad suficiente para diferentes estilos de juego, al limitar nuestro inventario a dos tipos de armas teniendo que pensar estratégicamente cómo equiparnos. A la hora de intercambiar disparos, contábamos con una mecánica de coberturas más que notable, que de nuevo se fue puliendo cada vez más. Adicionalmente, Uncharted nos daba la opción de encarar nuestros enemigos a puñetazo limpio en un sistema que fue mejorándose con contras, agarres y eliminaciones silenciosas a lo largo de los títulos.

Para abrirnos camino por los diferentes y exóticos parajes que visitábamos, **disponíamos de los sobrehumanos talentos atléticos del bueno de Nate**, que podría competir con el mismísimo *Spider-man* en una competición de escalada. Pero pese a que las habilidades como trepamuros de nuestro héroe estuvieran exageradas, seguían estando dentro de los límites de la realidad, y debíamos medir bien nuestros saltos y fijarnos bien dónde agarrarnos para salvar los obstáculos que se nos planteaban.

Por último, teníamos **los puzles, que sirven como una parada en boxes para la adrenalina** y que nos invitan a discurrir su solución através del diario de anotaciones que Nate siempre lleva encima, ofreciéndonos las pistas necesarias para sacar adelante su resolución. Su dificultad varía bastante, pero en general no están concebidos para que nos atasquemos sino para que disfrutemos un rato pensando y nos involucremos con la mitología entorno a la que gira la historia del juego en cuestión. Es un cambio de marcha que sirve como excelente intervalo para las secciones de acción y plataformas.





Otro punto importante en todos los juegos y que es guiño intencionado al género *blockbuster* son las escenas de persecución, intensas y espectaculares secuencias en las que o bien huíamos de múl- tiples vehículos o somos nosotros los que íbamos a la caza de un convoy, en un carrera cargada de acción y explosiones dignas de Hollywood.

En general, todas las entregas siguen la misma base: presentación de un tesoro perdido y los misterios que lo rodean, un antagonista que compite por él con nuestros héroes y un giro en la trama en algún momento del guión. Pero es la riqueza de sus personajes y su extraordinaria interpretación lo que hace todo tan memorable.

Uncharted también **destaca en la presentación y explicación de las distintas leyendas** y mitologías que giran entorno a cada uno de los misterios de los distintos títulos. A lo largo de las aventuras de Nate hemos hallado El Dorado, viajado hasta Shambala y encontrado la Atlántida de las Arenas. **Todas estos descubrimientos tenían dos puntos en común**: en cada una de ellos no solo seguíamos los pasos de otros descubridores y aventureros sino que estas leyendas habían permanecido ocultas por siniestras razones que se nos revelaban al final del viaje y emulando al viejo Indy, Nate también decidía dejarlas en el olvido por el bien común. El apartado de investigación histórica siempre está a mano en el mítico diario que llevamos encima y que actúa como complemento perfecto a las exposición que nos hacia el juego.

Con su último y definitivo capítulo, ***El Desenlace del Ladrón*, podemos esperar que siga paso a paso los fundamentos de su fórmula y subiendo las apuestas en el ámbito dramático**. Como gran novedad tenemos la incorporación al plantel protagonista de Sam, el hermano perdido de Nate que daba por muerto tras años sin saber de él, y que regresa para pedirle ayuda a su pariente en la búsqueda del tesoro del legendario Henry Every, considerado por sus contemporáneos como El Rey de los Piratas y al que ambos hermanos dedicaron buena parte de su juventud en seguirle la pista. Esta inesperada propuesta dividirá por completo a Nate entre la llamada de una nueva aventura y la vida de paz que ha encontrado junto con Elena. Un interesante cambio de ritmo para un héroe que se da cuenta que necesita algo más que el impulso de un nuevo tesoro que descubrir y que ahora tiene mucho que perder.

Es un giro en el carácter del personaje que resalta la madurez del mismo y del estudio que le ha visto crecer, habiendo comenzado su andadura en la juventud del héroe y llegando al ocaso de sus hazañas con un Nathan Drake que se ha dado cuenta de que es hora de pasar página. Muchos de los integrantes de Naughty Dog comenzaron trabajando en Uncharted en su veintena, y ahora, casi una década después, se despiden de una serie que ha envejecido con ellos y esto se ve reflejado en todos los aspectos del título.

Sin duda el periplo de Nate y Sam será el más emocional dentro de la saga y cerrará la serie por todo lo alto. **Naughty Dog ya ha avisado de que tengamos a mano el pañuelo**, pues afirman que esta será la entrega más triste de toda la saga, y con el título de mal agüero que tiene, más vale que estemos preparados para lo peor.



¿ES VIABLE SER

DESARROLLADOR EN ESPAÑA?

POR MATEO GÓMEZ

El mundo de los videojuegos está creciendo a un ritmo asombroso, por lo que no es de extrañar que mucha gente se plantee el formar parte de esta industria de una manera u otra.

Si bien es cierto que hay muchas posibilidades laborales en este ámbito, desde jugador profesional de *eSports*, hasta periodista, pasando por otras tantas salidas, yo voy a hablar de aquella profesión que es criticada y alabada a partes iguales, pero constituye la columna vertebral de los videojuegos: la de desarrollador.

Para responder a las principales preguntas que puede hacerse alguien que quiera entrar en la industria o conocerla más de cerca, he contado con los testimonios de **Fernando Ortega**, director de **Made in Spain Games** y CEO de la desarrolladora **Gamesboosters**, **Fernando González,** nueva promesa en la desarrolladora **Ratalaika** y **David Alonso**, programador de **Wildbit studios**.

¿Que se necesita para ser desarrollador?

Por suerte, para todos aquellos que quieran ser desarrolladores existen tres ramas principales para elegir, **la rama de arte, la de diseño y la de programación.**

Los programadores componen la base de toda desarrolladora. Son los que hacen que los videojuegos funcionen como tal, que las físicas actúen como es debido y que todas las funciones del juego están perfectamente integradas, por lo que cada dia hay nuevos desafíos a los que se enfrentan para poder sacar su proyecto a la luz. Aquellos que quieran entrar a través de la rama de la programación es recomendable que tengan, bajo el criterio de **David Alonso**, "una muy buena capacidad de abstracción, es decir, ser capaz de analizar un problema y saber cómo sacar soluciones de manera rápida y eficiente"

Los artistas en los videojuegos a menudo son los que más tiempo pasan peleando en un combate titánico por hacer su juego diferente, único y especial con sus modelados, *concepts* y animaciones. Fernando González señala que la perseverancia y la paciencia son claves, ya que, como admite, al desempeñar el rol de artista "nunca te va a salir nada a la primera, y habrá muchos días que te quedes toda la noche en vilo haciendo algo que no termina de salir o no es de tu gusto"



Por último existen **los diseñadores,** la rama más compleja y vital de todas. Los diseñadores son los encargados de planificar los niveles, mecánicas y balanceo del juego. Habitualmente son los encargados de dirigir a los equipos de desarrollo, actuando como líderes que, en muchos casos, reciben los golpes de la crítica, pero también alabanzas por los trabajos en los que participan. **Fernando Ortega** describe el diseño como "algo muy creativo, que requiere de mucha curiosidad y está fuertemente vinculado a la psicología, puesto que los diseñadores tienen plenos conocimientos sobre la elaboración de un videojuego y las virtudes de estos que más atractivas resultan, ofreciendo de esta forma un producto disfrutable para el público al que van dirigidos"

Eso sí, en lo que todos ellos coinciden como cualidad indispensable para un desarrollador es, indudablemente, l**a pasión por los videojuegos**. Al ser una carrera tan sacrificada en muchas ocasiones, tiende a ser vocacional, por lo que nos aconsejan que todos aquellos que sientan la llamada de los videojuegos no deben dudar un segundo en el momento de incorporarse a este universo lleno de aventuras y sorpresas.

¿Cómo empieza un desarrollador?

Esta es la pregunta que muchos jóvenes (y no tan jóvenes) se pueden hacer a la hora de querer incluirse o conocer la industria y que espero poder aclarar en el desarrollo de este artículo. Actualmente **hay dos vías principales** a la hora de integrarse en el mundo del videojuego.

La primera vía posible y por la que multitud de desarrolladores han entrado a la industria **es por su propia cuenta**. Actualmente, internet posee tal cantidad de tutoriales que mediante paciencia y perseverancia se puede aprender a manejar prácticamente cualquier programa vinculado al desarrollo de videojuegos, como Zbrush o Unity, entre otros.

El problema es que este es un camino bastante tortuoso y difícil, que requiere gran dedicación y a menudo suele inculcar a los desarrolladores, como dice David Alonso, algunos malos hábitos al ser autodidactas, ya que no tienen nadie que les diga que una costumbre o algo que hacen de manera cotidiana no es correcta o es ineficiente.

La segunda vía, que ha surgido más recientemente en España, **es la de universidades con carreras oficiales para el desarrollo de videojuegos como ESNE** o U-Tad las cuales ofrecen una formación directamente enfocada en este ámbito y para todas las ramas. A esto hay que añadirle el que se puede acceder a través de carreras como Informática **o Bellas Artes,** debido a que son carreras que cumplen con muchos de los requisitos necesarios para ser desarrollador.

¿Hay salida como desarrollador en España? ¿Qué nos depara el futuro en este ámbito?

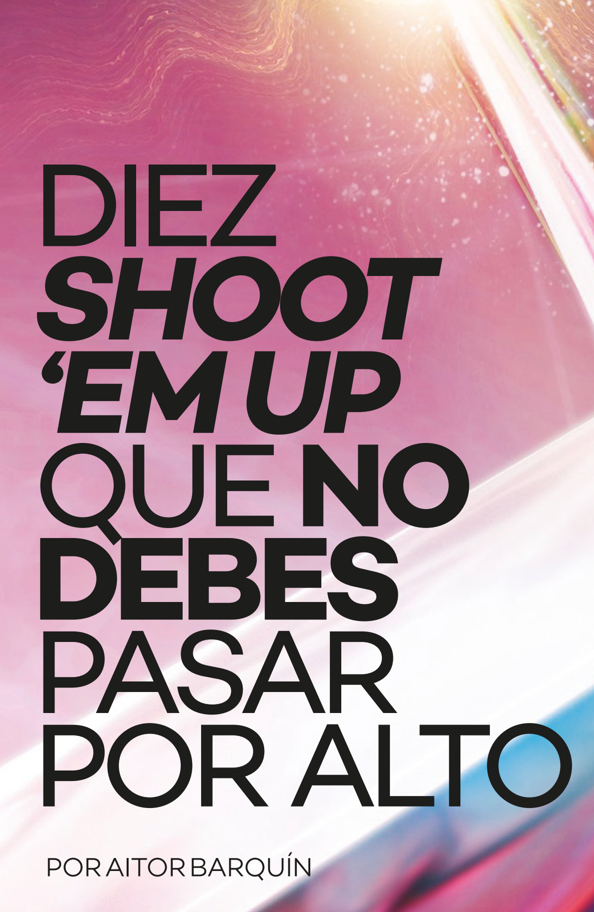
Es una pregunta que abarca tanta amplitud que resulta muy difícil de resolver. Por ello Fernando Ortega, quien se ha ganado su reputación a pulso ayudando y dando soporte a los indies españoles, se ofreció a ayudarme a responder a esta cuestión.

Bajo su punto de vista, el consumo de ocio es continuo, por lo que siempre será necesario y siempre se van a necesitar desarrolladores en España y en cualquier lugar. Sin embargo, en España está habiendo una tendencia al crecimiento en cuanto a las desarrolladoras y su facturación, que ha pasando de **300 millones de euros en 2013 a casi 600 millones en 2015**, un incremento que permite entrever un crecimiento más que importante de la industria a nivel nacional.

Si bien es cierto que si queremos trabajar para una desarrolladora triple A en España lo tendremos muy complicado, existen numerosas desarrolladoras pequeñas y medianas de videojuegos instauradas en nuestro territorio, por lo que si nuestro objetivo es menos comercial, sin duda hay hueco para los más nuevos en la industria. Además de que, como defiende Fernando González, siempre queda la opción de -con una escueta inversión- **montar un estudio propio** con compañeros y probar suerte con muy poco que perder y mucho que ganar.

Con esto me despido, esperando haberos dado, queridos lectores, las respuestas que podríais estar buscando acerca de esta profesión y haber ayudado a algún que otro dudoso con este artículo.





DIEZ ***SHOOT 'EM UP*** QUE **NO DEBES** PASAR POR ALTO

POR AITOR BARQUÍN

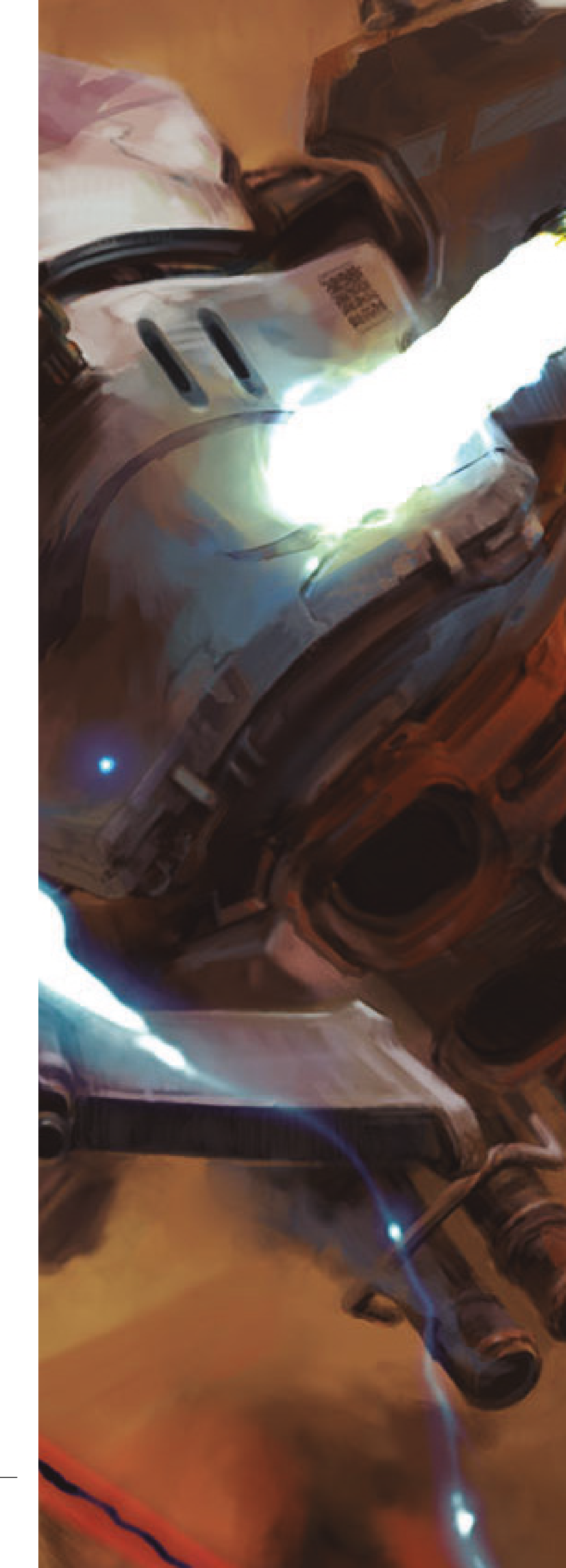
Pocas palabras hay tan icónicas en el lenguaje de los videojuegos como la de «matamarcianos». Hay que reconocer que este arcaico apelativo resulta del todo definitorio cuando hablamos de shoot 'em up, un género que asomó la cabeza con Space Invaders y que ha conseguido mantenerse hasta nuestros días a pesar de los vaivenes de la industria. Si además sois poseedores de un PC estáis de enhorabuena, porque las opciones a vuestro alcance son cada vez más numerosas. Os traemos los diez *shoot'em up* de PC que no debéis dejar pasar por alto.

Jets'n'Guns Gold (2006 – Rake In Grass). Muy probablemente no va a entrarte por los ojos; heredero de esa estética industrial y discordante del *shoot'em up* occidental de los noventa y con la clara determinación de no tomarse demasiado en serio a sí mismo (cuando combates contra una flota de botellines de cerveza espaciales es difícil hacerlo), *Jets'n'Guns* es, sin embargo, una propuesta jugable seria y completamente disfrutable. En esta edición contamos con un total de 43 niveles, gran variedad de enemigos y un sinfín de mejoras que ir adquiriendo hasta conseguir el arma galáctica definitiva. Un envoltorio perezoso para un contenido sobresaliente y por momentos apabullante.

Ether Vapor Remaster (2012 - Edelweiss). Dos son los aspectos que han hecho que la crítica valore no muy positivamente el juego de Edelweiss. Por un lado, un apartado técnico ciertamente discreto, que se hace notar en unos modelados más bien pobres. Por otro, una dificultad calificada de tramposa debido a la necesidad de llegar a determinadas cotas de puntuación para desbloquear un mayor número de vidas y continues. Si bien la primera de estas críticas tiene su razón de ser, el tema relativo a la dificultad se erige como una de las mayores virtudes de *Ether Vapor Remaster,* obligándonos a mejorar nuestra pericia a los mandos a medida que somos recompensados por ello como si de un rogue-like se tratase y ofreciéndonos, en definitiva, una experiencia del todo satisfactoria.

DariusBurst Chronicle Saviours (2015 – Pyramid). *DariusBurst Chronicle Saviours* es un juego excelso en todos los sentidos. Desde su precio, rondando los 50€ en la tienda de Valve, hasta su inabarcable contenido, todo en él es pantagruélico. Poco se puede decir a estas alturas de un apartado jugable incontestable, forjado durante las casi dos décadas en las que la saga de Taito ha estado entre nosotros. Así que no queda más que hablar de sus miles de niveles, de sus cientos de enemigos, o de sus diferentes modos de juego, además de otros tantos añadidos interesantes como la posibilidad de jugar con dos monitores conectados para convencerte de que el desembolso merece la pena.

Jamestown: Legend of The Lost Colony (2011 – Final Form Games). El auge del desarrollo independiente ha traído consigo el regreso de géneros hasta cierto punto olvidados como el de la aventura gráfica o el plataformas 2D. En el caso del *shoot'em up* también hay algo que rascar; quizá el ejemplo más notorio sea *Jamestown*, un juego de naves de perspectiva vertical con gusto por el píxel y ambientación *steampunk*, que derrocha diversión y clasicismo a partes iguales, y cuyos referentes parecen ser algunos de los títulos de la conocida desarrolladora nipona Cave, con ciertas concesiones al jugador a la hora de equilibrar la dificultad, pero añadiendo una serie de desafíos que (estos sí) van a poner a prueba vuestros nervios.



Beat Hazard (2010 – Cold Beam Games). Tanto da que seáis fan de Los Chichos o acérrimos seguidores de la escena *black metal* propia de los países escandinavos, los enemigos irán apareciendo por la pantalla de este *twin stick shooter* con tintes de juego musical al ritmo de la música almacenada en vuestro disco duro hasta eclosionar en una marciana bacanal de luces estroboscópicas. Sumad diversos modos cooperativos y competitivos y la posibilidad de ir mejorando nuestra nave progresivamente para obtener como resultado un completo matamarcianos que parece tener como objetivo principal darle un poco de trabajo extra a vuestro oculista. Avisados estáis.

Ikaruga (2001 - Treasure). Qué puede decirse a estas alturas de un clásico entre los clásicos. Tras pasar por máquinas arcade llegó a Dreamcast para convertirse en uno de los juegos más recordados de la última consola de Sega, con posteriores conversiones a GameCube, Xbox 360 y PC. Su intachable jugabilidad fundamentada en la necesidad de ir cambiando la polaridad de nuestra nave para esquivar el habitual infierno de balas en función de su color lo ha convertido en el referente en el que muchos *shooters* posteriores han tenido a bien mirarse. Como viene siendo habitual en esta lista, un consejo: armaos de paciencia antes de enfrentaros a su propuesta. La vais a necesitar.

Sine Mora (2012 – Digital Reality / Grasshopper Manufacture). A *Sine Mora* se le ha achacado en ocasiones ser más vistoso que profundo. Quizá la crítica venga motivada por una dificultad que se aleja de las desquiciantes propuestas de otros desarrolladoras que optan por el reto al jugador como máxima para sus creaciones. No puede decirse que sea amigable; sin embargo, tampoco encontraremos aquí un desafío tan extremo como en otros juegos de disparos; sí unas mecánicas basadas en el tiempo (este servirá tanto de barra de vida, como de contador para usar la habilidad de tiempo bala) que lo convierten en un juego no solo bonito, sino apasionante.

Mushihimesama (2004 - Cave). Con los años la desarrolladora japonesa Cave se ha convertido en toda una institución del género, siendo quizá la saga *DoDonpachi* su creación más conocida. Entre los títulos que han decidido traer a la plataforma Steam se encuentra *Mushihimesama*, un *bullet hell* de corte ciertamente clásico en su ejecución y estética colorista que, siendo honestos, puede llegar a empalagar en sus primeros compases, pero a la que nos habituaremos una vez superada la estridencia inicial. Si habéis ido a echar un vistazo a algunas imágenes del juego y os habéis encontrado con un imposible mar de bolas rosas que amenazan la integridad de vuestra nave, tranquilos, el título cuenta con un modo para novatos del que podréis hacer uso. No se lo diremos a nadie.

Astebreed (2014 - Edelweiss). Si en mis años de infancia hubiese caído en mis manos algo como *Astebreed* muy probablemente hubiese muerto de placer. Al igual que *Ether Vapor*, el juego de Edelweiss nos conducirá por diferentes perspectivas en un intensísimo periplo espacial a lomos de un enorme robot que, además de sus tres modos de disparo diferenciados, cuenta con un enorme espadón con el que partirse el lomo contra todo lo que se le ponga por delante. Bien es cierto que la duración del título puede antojarse insuficiente; sin embargo, la experiencia de pasarse unas horas con el pad entre las manos frente a *Astebreed* resulta tan gratificante y visualmente deliciosa que cada minuto con él se convierte en oro puro.

Raiden IV: Overkill (2007 – Moss). La saga *Raiden* es otra de esas veteranas que han conseguido sobrevivir hasta nuestros días dejando atrás a muchas de sus coetáneas. Si todavía no habéis podido haceros con la quinta entrega, exclusiva de Xbox One por el momento, esta revisión de *Raiden IV* con algunos modos de juego adicionales es una manera inmejorable de sumergiros no solo en su universo, sino también en el género, dado que no encontraremos aquí demasiadas novedades con respecto a los *shoot'em up* de corte más clásico. Puede que sea lo mismo de siempre, cierto, pero lo mismo de siempre bien hecho es a veces algo que poner en valor. Más sabe el diablo por viejo que por diablo.





Journey - Ilustración de **inkmouse**

POR IVÁN RAMÍREZ

EL OCTAVO ARTE

LA CONCEPCIÓN ARTÍSTICA DEL VIDEOJUEGO

La industria del videojuego **cobra cada vez más relevancia a todos los niveles a medida que se desarrolla**, madura y evoluciona. Nos encontramos en una situación radicalmente distinta a hace treinta años, cuando los primeros juegos comenzaban a desarrollarse y las primeras máquinas se empezaban a gestar. Desde entonces, y de la mano de un avance tecnológico que no se detiene a esperar por nadie, se ha recorrido un largo camino que ha llevado a esta forma de entretenimiento audiovisual a un nuevo plano de reconocimiento e importancia.

La Grecia clásica sentó las bases de lo que hoy se conoce como **las siete artes**, a saber: danza, música, literatura, escultura, pintura, arquitectura y cine. Actividades producto de la creación humana que, en algunos casos, datan de miles de años de evolución, como la pintura o la arquitectura, y otras mucho más recientes en la línea temporal como es el caso del cine. La edad contemporánea ha propiciado que otras muchas artes se disputen **el octavo puesto**, como la fotografía, el cómic o el videojuego. Formas de expresión muy distintas e igualmente válidas a la hora de ocupar ese octavo lugar, pero en este caso nos centraremos en una en concreto: el videojuego.

Por suerte, hace ya mucho tiempo que los videojuegos han dejado de ser considerados como algo minoritario, carente de importancia y propio de los más pequeños de la casa. Hoy dia son concebidos como **una potencia en auge y expansión a nivel económico, social e incluso cultural.** No solo los niños juegan, también lo hacen adolescentes, adultos y, en algunos

casos, hasta personas mayores. También se han colado en el panorama competitivo al más alto nivel, lo que conocemos como *eSports*, que además de mover una descomunal cantidad de audiencia y repercusión mediática, también manejan cifras estratosféricas en el ámbito monetario.

Dada la naturaleza del videojuego es posible dotar a las personas encargadas de su desarrollo **una libertad creativa que no conoce barreras más allá de los propios límites de la imaginación humana**. Es por ello que encontramos una diversidad de géneros prácticamente inabarcable. Géneros donde se enfatiza en determinados aspectos y la mayor parte de los casos, como es natural, la jugabilidad. Sin embargo, no todo es jugar, por paradójico que suene. Los videojuegos pueden ser sugerentes en múltiples facetas y no solo através del control de un avatar. Nos pueden hacer disfrutar de muchas formas, y es aquí donde nace la reivindicación del entretenimiento audiovisual interactivo como octavo arte.

El principal medio de información a nivel sensorial es la vista, y es en este ámbito donde el videojuego sienta **uno de sus principales pilares**. Nos presentan paisajes que no conocen final, escenarios que no tienen cabida en la realidad y maravillas arquitectónicas que cuestionan las leyes físicas que rigen nuestro mundo creados a partir de una amalgama de píxeles. La **música** también cobra una importancia notoria a la hora de envolvernos en la atmósfera. Piezas que nos encierran en la ambientación a cal y canto y envuelve todos los sentidos. Epicidad, tensión, tristeza, emoción... todo a través de la música. Hay excepcionales compositores que no tienen discografía ni discos de platino, su nombre solo aparece en letras blancas sobre fondo negro. Pero no todo se limita a lo visual y sonoro, también es necesario crear un trasfondo, una trama y una historia que una y enlace todos los elementos en un contexto y un desarrollo determinados. Es aquí donde guionistas y **trabajadores de la palabra** cobran todo el protagonismo. Logran transmitir sensaciones únicas mediante la oración y toman de la mano al jugador para que recorra el camino que narra su historia. Hay casos donde la maestría radica en que es el propio jugador quien forja su historia, no el propio juego.

Es sencilo recurrir a títulos de renombre a la hora de ilustrar con ejemplos, tomando como punto de partida referentes en diversos ámbitos como el apartado visual, la banda sonora o el argumento. No obstante, en este caso ejemplificaremos con títulos quizá no tan conocidos pero que igualmente han destacado y destacan tanto o más que los citados y reconocidos como aquellos de más presupuesto. Tenemos los casos de ***Journey, To The Moon*** o ***Nier,*** entre otros.

En el caso de *Journey* destaca un aspecto visual que nos **cautiva** desde el primer momento, sin necesidad de contar con un escenario repleto de elementos interactivos ni efectos gráficos propios de una superproducción. A través de entornos desérticos bajo un diseño minimalista es capaz de transmitir armonía en esta travesía sin retorno donde hay que luchar por lo que se quiere. *Nier*, por su parte, posee una banda sonora que **envuelve los sentidos y sumerge** en la ambientación de manera sublime. Además, las melodías logran conectar al jugador con cada momento de una compleja y dramática historia, ofreciendo así una experiencia fresca, diferente y que no se ciñe solo a la jugabilidad o a lo visual, sino que cautiva más sentidos. *To The Moon* nos enseña que un videojuego también **puede empañar los ojos, estrechar la garganta y ofrecer una reflexión de una profundidad insondable.** Realizamos un emotivo viaje a través de los recuerdos de una persona en la etapa final de su vida con el objetivo de hacerle vivir algo que nunca existió y hacer realidad sus sueños antes de fallecer. Son algunos ejemplos de lo que los videojuegos pueden llegar a transmitir y ofrecer.

No es necesario martillo y cincel para esculpir figuras que quiten el aliento al mirarlas. No hacen falta pigmentos de mil y un colores y grandes lienzos para dibujar paisajes que solo existen en sueños. No se requieren años en el conservatorio para que una melodía logre poner el vello de punta. No hay que ser un genio de la retórica para escribir grandes historias que atrapen la mente. No hay que ser un prodigio de la arquitectura para erigir monumentos dignos de un imperio. Los grandes proyectos de la humanidad quedan inmortalizados en piedra, pintura y papel, pero los videojuegos también pueden perdurar en el alma y el corazón. En este universo no hay ataduras y por ello el potencial creativo es infinito. También hay cabida para el videojuego como arte. **El octavo arte**.

STILL ALIVE

POR ALEJANDRO CASTILLO

Cuando el sistema se vuelve en contra de los ciudadanos, la única esperanza es aferrarse a aquellos que tienen el coraje de enfrentarse a la ley. Efigies de cristal inundan una ciudad que no es más que el reflejo de lo que un día fue. Las corporaciones se han convertido con el paso de los años en los pastores de una sociedad que no dista mucho de ser un mero rebaño, guiado por sus falsas promesas de bienestar. Sin embargo, los estrictos controles policiales impuestos por los gobernantes hacen de la lucha una tarea imposible, por lo que los civiles viven presos de una jaula que ni siquiera alcanzan a entender. Por ello, una parte de los mismos se ha percatado de que la situación ha de erradicarse, **abrochándose los cordones de su única arma: sus zapatos**.

Los Runners, como se hacen llamar, no buscan la confrontación, de hecho rehusan la violencia mientras existan otras vías. Atacan donde más les duele a las empresas: robando material clasificado en las mismas entrañas de la fuente y transmitiendo mensajes confidenciales a través de la ciudad. Planifican minuciosamente sus rutas de entrada y escape, convirtiendo su alrededor en un parque de recreo donde eludir cualquier amenaza. Por ello son respetados por sus dotes con el *parkour*, cualidad que exprimen hasta el extremo con el fin de alcanzar sus objetivos. Se juegan la vida en cada peripecia, siendo los tejados su hábitat natural. Hay que estar loco de remate para arriesgar tanto, pero ¿quién dijo que la fe es lo último que se pierde? Por azares del destino, Faith es la llave de un futuro libre.

Bajo esta premisa nació Mirror's Edge, **un título con cuna nórdica de una de las compañías estrella de Electronic Arts: DICE**. Un 10 de noviembre del 2008 veía la luz un proyecto de corte experimental para la pasada generación de consolas y PC. En las entrañas del estudio, el juego no fue más que un globo sonda gestado por el interés de la compañía en crear una experiencia alejada de su franquicia estrella, **Battlefield**, donde poder otorgar una mayor libertad jugable al jugador mientras se alejaba de introducir mecánicas que lo pudieran convertir en otro *shooter* más. Digital Illusions supera cualquier barrera que se proponga, y con calidad.

Con él vivimos la aventura de una Runner llamada Faith, la cual se ve envuelta en una cacería donde ella es la presa. Su hermana ha sido incriminada injustamente por un delito que no ha cometido, por lo que seremos el blanco perfecto de las autoridades. Las corporaciones que rigen la ciudad no quieren que la población tenga noción de sus actos, por lo que el control de los medios de comunicación es muy estricto. En uno de nuestros encargos, nuestra vida comenzará a cambiar, introduciéndonos en un huracán de violencia mientras nos jugamos el pellejo huyendo de nuestros adversarios.

Como comentaba con anterioridad, *Mirror's Edge* se aleja de los títulos tradicionales en primera persona, **girando su núcleo jugable en torno al parkour**. Tendremos a nuestra disposición un arsenal de movimientos con los que poder sortear nuestros obstáculos, creando




CYCLONrush



una jugabilidad rápida y fluida que recompensa al jugador a la hora de encadenar movimientos. Pero, por supuesto, sobre todo exigente, haciendo que midamos nuestras acciones al milímetro. Además, contamos con un envoltorio estético simple, directo y limpio, entrando por los ojos de todos no por su potencia técnica, **sino por su dirección artística**. Una recreación casi utópica de una ciudad que por mucho que brille en su exterior, reside en sus más adentros un cáncer difícil de extirpar.

Lamentablemente, el juego no tuvo una buena acogida. **Los primeros pasos en el mercado no fueron los más propicios**, ocasionando entre la comunidad un profundo desinterés por comprobar qué es lo que DICE nos ofrecía. Lo cierto es que en un primer momento, el juego no invitaba a desembolsar su precio inicial. Su mayor lacra residía en la escasa duración de la campaña principal, donde apenas invitaba a su rejugabilidad. Unido a una de las peores etapas de lanzamientos de la pasada generación, *Mirror's Edge* pasó sin pena ni gloria en sus primeros años de vida. Poco a poco, pasado el tiempo y después de varias bajadas de precio atractivas, el título se tornaba mucho más jugoso.

Como el buen vino, cuanto más añejo mayor es su calidad. Lo mismo le ocurrió a la obra de DICE, la cual sufrió un aumento de popularidad entre los años 2010 y 2011. Con el auge del PC como plataforma de juego a considerar, muchos otorgaron a *Mirror's Edge* la oportunidad que merecía, debido sobre todo a plataformas como Steam. Aquellos valientes descubrieron un título fresco, rebosante de personalidad. Muchos quedaron incrédulos al corroborar cómo un título de tal calibre pudiera pasar tan desapercibido en el mercado. Faith caló muy adentro de los corazones de los usuarios pese a que las sensaciones negativas seguían estando en el aire.

El juego se sentía como **un trozo de mármol sin perfilar**. Por muy buena que fuese la idea, la naturaleza experimental del título residía en cada retazo de la obra. Electronic Arts sabía muy bien del potencial de la propiedad intelectual que tenía entre manos, por lo que encomendó de nuevo a la compañía sueca la labor de crear una experiencia *Mirror's* completa y a lo grande, echando la vista atrás únicamente con la finalidad de extraer aquellas facetas que mereciera la pena rescatar, siguiendo la misma filosofía que el día uno. Sin darse cuenta, la compañía comenzó a gestar un vástago conocido, pero con un mundo nuevo por vivir.

Así nació *Mirror's Edge Catalyst*, un reinicio completo que se propone pisar con firmeza en el mercado desde el primer día. DICE ha sido consciente de que no pueden permitirse experimentar de nuevo con él, un descalabro más de la franquicia podría desembocar en una prematura cancelación de la marca, por lo que deben fijar su rumbo en aquello que funcionó en el pasado, **resolviendo sus carencias con el fin de ofrecer al público un juego hecho y derecho**. La compañía ha llevado con el más absoluto silencio su desarrollo, por lo que las pocas informaciones que tenemos sobre él han sido publicadas con cuentagotas.

Mirror's Edge Catalyst se reveló oficialmente durante la conferencia de prensa de Electronic Arts del E3 2013. Un pequeño teaser de apenas un minuto de duración revivía una marca que muchos deseábamos ver de nuevo en acción. Los miedos por la modernización de las facetas jugables fueron el pan de cada

día durante las semanas posteriores al anuncio. Muchos temían que la editora exigiera un mayor protagonismo de las armas de fuego por contentar a un sector del público. «Hacerlo más atractivo», decían, **los cuales no tenían ni la más remota idea de cómo expandir una formula vibrante, alejada de los estándares en primer persona**.

Por fortuna, las mentes pensantes en Suecia se negaron en rotundo a adaptar la jugabilidad tan característica del título para convertirlo «en otro shooter más». **Otros títulos de mayor peso y calado en la industria erraron al seguir una mentalidad de cambio**, lo que les ha llevado a un pozo sin fondo. Tenemos ejemplos claros: *Halo* con la introducción de mecánicas como el *sprint*, que rompen por completo con el diseño clásico de la franquicia. O *Tomb Raider*, los cuales han perdido toda la chicha clásica protagonizada por los puzles, para ser un juego donde el ritmo de la acción lo marca el guión (pese a que con *Rise of the Tomb Raider* se ha enderezado el rumbo).

Con *Mirror's Edge* DICE lo tiene claro: ***Catalyst* es un título para los amantes del original y para aquellos que buscaban algo más de su primera aventura**, por ello se ha hecho énfasis en facetas como el argumento, el cual ahora tiene un mayor peso. Faith Connor es una Runner, junto a ella viviremos el resurgir de una persona extraviada por su pasado, pero con un don para ser el águila que surca los tejados de la ciudad de cristal. Su juventud no ha sido la más acertada, creciendo junto a una figura paternal que se vio abocada a serlo sin remedio, el cual la ha criado para que pueda valerse por sí misma en un mundo duro y cruel. Noah, como se hace llamar, es uno de los Runners más veteranos, por lo que fue la clave para que Faith se uniera a sus filas.

Es en el plano jugable donde residen las mayores novedades frente a su antecesor. La ciudad será nuestro gran parque de recreo, dotándonos de completa libertad de movimiento entorno a ella. La compañía no ha especificado aún cómo funcionará el mundo abierto, si será semilineal o si podremos explorar una zona determinada mientras nos regimos por las exigencias del guion, pero lo cierto es que esa libertad de movimientos era una de las mecánicas que mejor le podrían sentar al título. Para mejorar la navegación por ella, **Faith contará con varios gadgets a su disposición**, como un gancho de anclaje llamado MAG que permite sujetarse a varios puntos de las estructuras. Es útil para, por ejemplo, sortear grandes vacíos mientras que nos balanceamos en la cuerda, o para llegar a sitios que se escapan de nuestro alcance.

Estos dispositivos pueden ser mejorados mientras progresamos en la campaña, por lo que servirán como una extensión de nosotros mismos pero sin llegar a convertirnos en superhéroes. Una ciudad tan grande donde nos jugamos el pellejo en cada salto requiere de la más alta tecnología, y las corporaciones conocen bien nuestras debilidades. Debemos huir de nuestros perseguidores, **los cuales cuentan con varios arquetipos de enemigos distintos dependiendo de lo que requiera la situación**. No somos expertos en armas de fuego, pero si la situación lo requiere podremos entablar combates cuerpo a cuerpo concisos y rápidos con los que acabar con nuestro contrincante antes de que nuestras debilidades afloren.

Nuestras esperanzas están depositadas por completo en las manos de DICE. Pocas veces ha errado en sus proyectos, por lo que esperamos mucho de esta nueva interpretación a lo grande de *Mirror's Edge*. **Faith es un personaje que nos apasiona**, viviremos junto a ella su maduración a marchas forzadas por el continuo ahogamiento de un régimen totalitario. La ciudad le debe mucho a una mujer que ha nacido con su libertad coartada. Tan solo debemos… **seguir vivos**.





LA VERDAD DE LA HERMANDAD:

Historia de unos Asesinos

POR OMAR MORENO

En el año 2007 Ubisoft daba a luz a **Assassin's Creed**, un juego que transcurre durante la tercera cruzada en Tierra Santa y la lucha entre los Asesinos y los Templarios. Todos los juegos de la saga **Assassin's Creed** han mezclado **realidad con fantasía**. Han adaptado épocas y personajes históricos para contar su historia. La Hermandad de los Asesinos no es ninguna excepción. Los asesinos, tal y como nos los presenta Ubisfot, **tienen su parte de verdad y también su parte idealizada**.

La Orden de los Asesinos fue creada por Hasan As -Sabbah (aunque no fue el único líder que tuvo) como respuesta al clima político-religioso en el que vivía. Junto a diversas figuras importantes de Egipto, logra expandir sus ideales hasta que en el año 1090 toma por sorpresa la fortaleza de Alamut , conocida como «nido de águila». Al igual que en la primera entrega, **la fortaleza donde viven los asesinos se situaba en este lugar**. Pero mientras que el planteamiento de los asesinos de Ubisoft era la lucha por el conocimiento y el libre albedrío, la orden de los asesinos **tenía aspiraciones políticas y religiosas**, inmiscuyéndose en todas estas áreas para lograr sus propósitos personales. **De unos ideales nobles pasamos a otros más oscuros**.

Los métodos que usaban los verdaderos asesinos también distan de ser tan idílicos de los presentados en la saga. Los objetivos del asesinato **siempre eran personalidades que se oponían a los ideales de la secta**. En un principio, Hasan marcó como objetivos únicamente a practicantes del Islam. Cuando los occidentales cristianos empezaron a llegar a la Tierra Santa, sus objetivos coincidían con los de Hasam, por lo que **dio vía libre a los extranjeros para facilitar su trabajo y conseguir sus propósitos**. Esta actitud le valió muchas enemistades y la Orden de los Asesinos fue acusada de colaborar con los infieles, algo que no estaba muy alejado de la realidad. No obstante, a Hasam únicamente le importaban sus planes. Crisitiano o musulman, cualquiera que se oponía a su obra estaba destinado a figurar en su lista negra.

Los asesinos **no llevaban el uniforme con capucha tan característico que ha ido evolucionando entrega tras entrega**, pero sí se disfrazaban para camuflarse con el entorno. Normalmente se hacían pasar por mercenarios, mercaderes o ascetas para transitar por la ciudad en la que iba

a perpetrarse el crimen. **Los asesinatos se realizaban siempre a plena luz del día porque tenían que cumplir una doble función**. Por un lado, como es lógico, acabar con el objetivo, y por otro, que fuera visible para todo el mundo, **enviando un mensaje para todos aquellos coetáneos del blanco asesinado**. Eran prácticamente misiones suicidas ya que al matar a su objetivo, su destino era morir por la escolta de la víctima. No escapaban realizando parkour por los edificios hasta ponerse a salvo.

Para afrontar estas misiones, sabiendo que sería lo último que harían en la vida, los sectarios asesinos **se drogaban con hachís**, lo que les valió el sobrenombre de «hashishiyun» o «hashashin», **una palabra que se va a deformar en «asesino»** y que no tardaría en convertirse, en muchas lenguas, en un nombre común.

Lo que no queda claro son los motivos por los que consumían hachís. ¿Empujaba Hasan a sus sectarios a drogarse para procurarles la sensación de hallarse durante un momento en el paraíso, y animarlos así a realizar su misión sin ningún miedo? ¿O, por otro lado, intentaba acostumbrarlos a algún narcótico para tenerlos constantemente a su merced y poder doblegar su voluntad sin problemas? ¿Les daba un euforizante para que no se echasen atrás en el momento de la verdad? ¿O simplemente era fe ciega? Sea cual sea la respuesta, **el hecho de poder usar semejantes técnicas para conseguir sus propósitos demuestra la excepcional capacidad de organización de Hasan**.

La hoja oculta, **arma y emblema de los asesinos de Assassin's Creed** es una invención de Ubisoft. Ni se cortaban el dedo anular como muestra de fe y que la hoja oculta pudiera saltar del mecanismo sin herir a su portador, ni usaban un método de asesinato tan "elegante" y sofisticado. **Era más rudimentario y sencillo**. Un cuchillo o punzón para atravesar la carne del objetivo y acabar con su vida era suficiente **ya que el arma no se recuperaría**.

Otra seña de identidad de **Assassin's Creed** es sin duda **el salto de fe de los asesinos**. Saltar de una gran altura y salir ilesos como si no hubiera pasado nada. Muchos **recordaréis el primer salto de fe realizado en el primer juego de la saga**. Roberto de Sable visitaba a Al-mualin y Altaïr, junto a dos asesinos más, realizaban un salto desde una altura considerable, donde Altaïr aterrizaba sobre un montón de paja y salía indemne.

Este hecho ocurrió realmente. Al llegar al nido de águilas, los foráneos pensaban que los asesinos actuaban como lo hacían por temor, sin embargo, el sabio de la Orden de los Asesinos en ese momento les dijo que no. **Lo hacían únicamente por fe**. Para demostrárselo, hizo saltar a tres sectarios al grito de "este es mi credo". **Sobra decir que debajo no había ningún montón de paja que amortiguara la caída y les hiciera aterrizar ilesos**. Sus destino era darse de bruces contra el suelo para demostrar que su fe iba más allá de la vida.

La desaparición de la orden fue tal y como se contó en Assassin's Creed Revelations. La Orden de los Asesinos planeaba acabar con Kublai Khan, líder de "La Horda de Plata" que había venido a conquistar los países árabes. Sin embargo, el asesino falló y, como represalia, **Kublai Khan decidió arrasar el nido de águilas y no dejar ni una sola piedra**. Esa fue la última batalla de los asesinos.

La verdad sobre los hechos históricos está escondida entre toda esa ficción para poder contar una historia... Como reza el credo de los asesinos "***nada es verdad, todo está permitido***".





POKÉMON SOL Y LUNA

DESENTRAÑANDO UN NUEVO MUNDO

POR MANUEL GUZMÁN

Para los verdaderos *pokéfans* los **artículos de teoría** y especulación sobre las historias aún no confirmadas de los videojuegos de Pokémon no son ninguna novedad, sin embargo es posible que algunos de nuestros lectores no hayan tenido mucho contacto con la franquicia de Pikachu y sus amigos. Pues bien, un sello distintivo de los *pokéfans* es el afán de anticipación a la hora de hablar de las próximas aventuras que se publicarán. Como ha ocurrido desde siempre, los anuncios de una nueva edición de Pokémon dan pie –y mucho margen por parte de Nintendo– a que los jugadores especulen sobre las nuevas posibilidades que se ofrecerán: situación, nombre y características de la nueva región, cantidad de nuevas criaturas que se introducirán, etcétera. Con la instauración de Internet y sus interminables foros además de la plataforma YouTube, **son muchos los usuarios que se aventuran a dar su punto de vista** basándose normalmente en los famosos cabos sueltos que siempre quedan en los juegos de Pokémon, en lo que les gustaría ver en las próximas aventuras o en lo que debería mejorarse de las ediciones publicadas. En varias ocasiones se ha comprobado que algunos de estos rumores terminaron por convertirse en realidad. **Este es un movimiento constante**, un agregado de textos, fotos, viñetas, vídeos y enlaces en diferentes formatos que el autor de esta pieza ha revisado con el objetivo de **reunir la última actualidad en la rumorología** de los próximos títulos de Pokémon.

Tras la revelación de los nuevos ***Pokémon Sol y Luna*** en el Nintendo Direct del pasado 26 de febrero, todo apunta a que la próxima ambientación de Pokémon estará **inspirada en Hawaii**. Las imágenes mostradas por *Nintendo* revelaron la presencia de palmeras tropicales; un *Wingull*, natural de áreas costeras, que sobrevuela el espacio entre los edificios y una bandada de *Vivillon* que muestran en sus alas uno de sus patrones de colores que, según los datos de las pokédex virtuales de Internet, es característico de las zonas oceánicas de Hawaii. Otro de los elementos más llamativos es la presencia de **diferentes vehículos** en los artworks mostrados por *Nintendo*: camionetas estilo ranchera con una curiosa matrícula cuyo dibujo representa un arcoiris –*las matrículas del estado de Hawaii presentan en la realidad este aspecto*–; camiones amarillos que pueden albergar a un *Blastoise* en la parte trasera, el mismo color que utilizan los camiones de bomberos hawaianos; y un tercer tipo de vehículos que tiene pinta de ambulancia, cuyo parecido con las ambulancias de la realidad hawaiana terminan de encajar con nuestras impresiones. Asimismo, la imagen inacabada de un **nuevo Pokémon** pájaro nos recuerda a un ***cardenal cresta roja***, un ave autóctona de la fauna de Hawaii.

En cuanto a los elementos de los juegos anteriores que podrían dar pistas sobre la próxima aventura, **existe un consenso no escrito** entre la mayoría de *pokéfans* en Internet que dan por hecho que las nuevas ediciones **serán secuelas directas** de las aventuras de Pokémon X&Y y la región de *Kalos*, por lo que probablemente seguiremos intentando desvelar **el misterio de la megaevolución y su origen,** la narrativa del arma definitiva y la guerra de AZ hace 3000 años. Se habla de la posibilidad de emular lo que ya se hizo con las ediciones ***Oro y Plata***, planteando unos hechos próximos en el tiempo a la historia original y en una región cercana que nos daría la posibilidad de visitar dos regiones distintas y disputar un total de 16 gimnasios. Algunos internautas apuntan a elementos narrativos u objetos de la sexta generación, puesto que hay varias ocasiones en las que se menciona una **desconocida región al sur de Kalos**. Un objeto obtenido durante la aventura en Kalos llamado "***Extraño souvenir",*** que en la práctica es inútil y se puede vender por muy poco dinero, pero en cuya forma y descripción estarían las principales pistas: se dice del objeto que **proviene de una región lejana a Kalos, y su forma nos recuerda a los típicos tikis hawaianos**. Por otro lado, resulta curiosa la presencia del reloj solar de ***ciudad Fluxus*** en la parte central del cartel de presentación del anime, es posible que sea un elemento clave en el desarrollo de las próximas historias. Si recordamos la narrativa de *Kalos*, este reloj **sólo funcionaba para indicar las ocho de la tarde**, la única hora en la que era posible encontrar esparcidas por el mapa las distintas megapiedras. A este respecto hay una corriente de usuarios que especulan con que el reloj solar podría ser una "*puerta*" que conecte la región de *Kalos* con la próxima región, que tendría **un homónimo reloj lunar de características similares**. Rumores apuntan a que los legendarios *Diance* y/o *Hoopa* con sus megaevoluciones y habilidades especiales podrían ser la clave para la apertura de esta "*puerta*".

Tiene sentido pensar que los anillos de *Hoopa* podrían usarse para acceder a otros lugares, recordando que en los **Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa** los legendarios aparecían en ubicaciones especiales en las que un anillo misterioso flota en el aire. Esto, junto con la presencia de varias criaturas originarias de *Hoenn* **en el vídeo que mostraron desde Nintendo** también nos lleva a pensar que el meteorito que amenazaba a *Hoenn* en el **Episodio Delta** puede tener también relación con las nuevas ediciones de Pokémon. La idea cobra sentido cuando nos fijamos en los logos oficiales que se mostraron para el público japonés mostraban una pokéball con una especie de estela que recuerda a la estela de un meteorito. Podría ser simplemente una conjetura, pero *Nintendo* ya ha demostrado que **ninguno de sus diseños en los logos es casual**: para las ediciones X&Y mostraron el icono de la megaevolución, y en los remakes de Rubí y Zafiro se mostraron **las piedras primigenias** que permitían transformar a los legendarios de *Hoenn*. Además de la ***pokéball-meteorito***, otro elemento curioso es el rombo azul y amarillo que aparece en los nuevos logotipos y que, como apuntamos en nuestra web, podría indicar la posibilidad de **fusión entre entrenador y Pokémon**, de acuerdo con las historias del manga Pokémon Bursts, en el que a través de unas misteriosas piedras de aspecto romboide los entrenadores eran capaces de fusionarse con sus compañeros. También da alas a esta idea la presencia del Greninja de Ash con un aspecto *similar* al de su entrenador. Sin embargo, para los usuarios de *Pokkén Tournament* es posible que esta piedra resulte familiar de su batalla contra *Mewtwo Oscuro*, puesto que la misteriosa entrenadora que busca la vuelta del Pokémon legendario utiliza una piedra muy parecida para otorgar al jugador energía de sinergia durante el combate.

Queda todavía **mucho por saber**, puesto que de momento no se habla claro siquiera de los nuevos legendarios. Lo que está claro es que la nueva región traerá elementos novedosos, tendremos que esperar a nuevas informaciones oficiales tras el chasco del pasado 3 de abril en el que sólo se anunció la existencia de un mínimo de diez especies nuevas en medio de una *avalancha de merchandising.*



FIRE EMBLEM

EL RPG QUE TERMINÓ CALANDO ENTRE LOS JUGADORES

POR FERNANDO BERNABEU

UNA MIRADA A LOS MOTIVOS DEL

FIRE EMBLEM

Fire Emblem es ahora mismo una de las sagas más queridas de Nintendo debido a entregas recientes como *Fire Emblem Awakening* y el cercano *Fire Emblem Fates* que ya ha sido lanzado en el resto del mundo y llegará este mes a Europa.

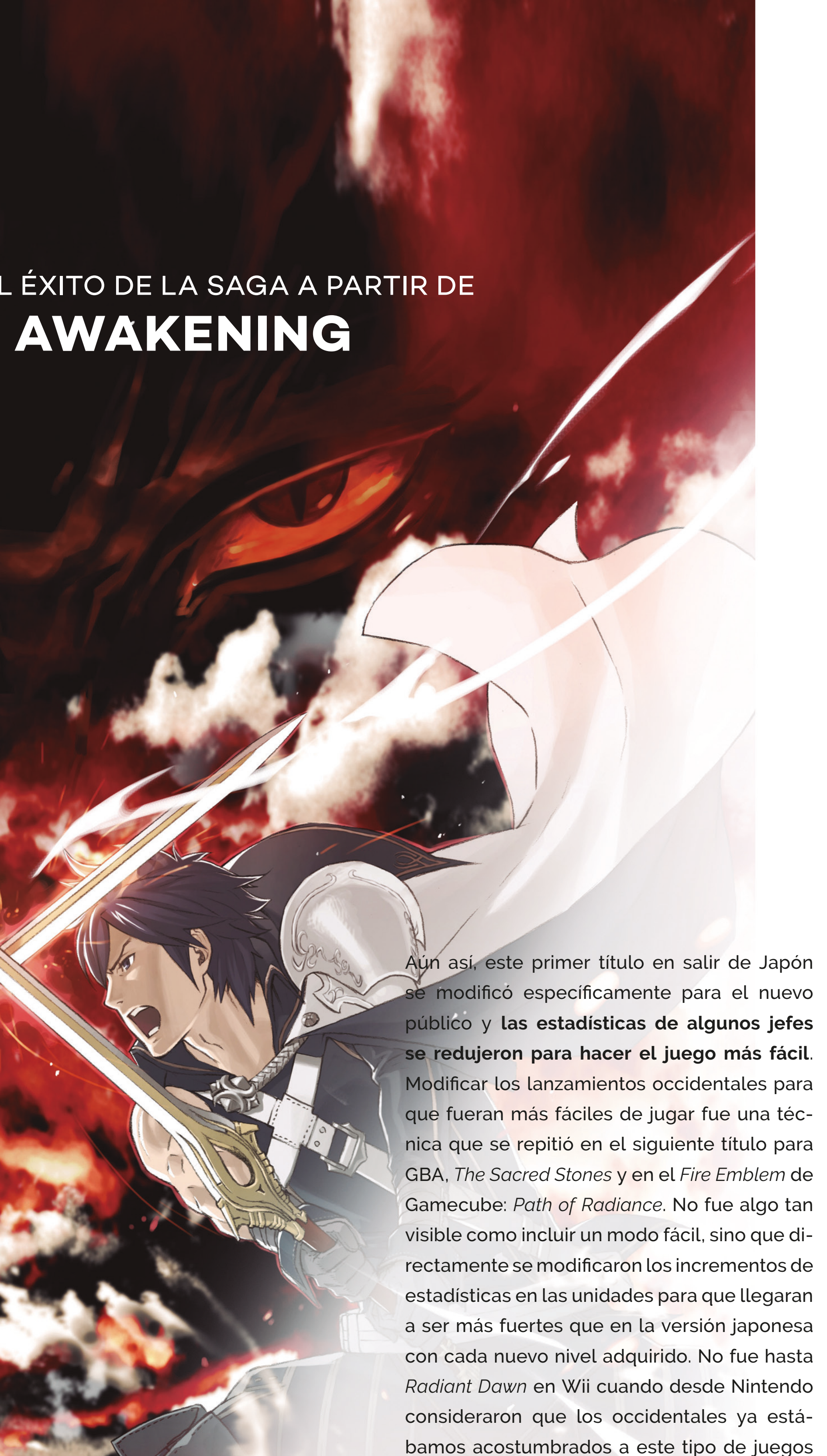
Para aquellos a los que el concepto del emblema de fuego les suene a chino, **cabe decir que cada entrega de Fire Emblem es un juego de rol estratégico por turnos ambientado en un mundo medieval fantástico**. Cada uno nos presenta una colección de personajes que normalmente forman parte del ejército protagonista y que se enfrentan al ejército enemigo en un mapa cuadriculado. El punto fuerte de las distintas entregas de *Fire Emblem* es **la satisfacción que consigue el jugador cuando es capaz de idear estrategias anticipándose a las acciones del enemigo** y actuando en consecuencia. Además, entre batalla y batalla se desarrolla una trama que logra involucrarnos más en cada mapa para conseguir cumplir la misión.

Si en algo se han caracterizado estos juegos es por no poner las cosas fáciles al jugador. En Fire Emblem, cuando una unidad nuestra muere en el campo de batalla es eliminada completamente y no volverá a aparecer cuando termine la misión. Esto nos obliga a ser muy cautelosos y no dar pasos en falso que signifiquen el final de algún personaje que tengamos en alta estima. En juegos más recientes los jugadores pueden elegir jugar en un modo fácil que permite recuperar las unidades caídas al final de cada mapa. Esta inclusión ha sido muy criticada por los jugadores más puristas, pero la verdad es que es un gran acierto que dejen elegir si no queremos pasarlas muy canutas.

En cada consola que Nintendo ha sacado al mercado (salvo Game Boy, Nintendo 64 y Virtual Boy) ha aparecido al menos un juego de la saga *Fire Emblem*, **pero no fue hasta el séptimo título cuando esta franquicia salió de Japón y llegó a manos de los occidentales**. Esta séptima entrega llegó para Game Boy Advance a Europa y América con el escueto título de *Fire Emblem*, aunque en realidad era una precuela del anterior juego para GBA titulado *The Binding Blade* que tenía de protagonista a Roy, visto por primera vez en *Super Smash Bros. Melee*.

De hecho, **parte de la razón** por la que finalmente se localizó un juego de *Fire Emblem* fue la popularidad que tuvieron los personajes de Marth y Roy en *Super Smash Bros. Melee* para Gamecube. El otro motivo por el que se decidieron a exportar esta saga de estrategia fue el éxito cosechado por los videojuegos Advance Wars, ya que no se esperaban que este tipo de mecánicas funcionaran para el público que no fuera japonés.

L ÉXITO DE LA SAGA A PARTIR DE
AWAKENING



Aún así, este primer título en salir de Japón se modificó específicamente para el nuevo público y **las estadísticas de algunos jefes se redujeron para hacer el juego más fácil**. Modificar los lanzamientos occidentales para que fueran más fáciles de jugar fue una técnica que se repitió en el siguiente título para GBA, *The Sacred Stones* y en el *Fire Emblem* de Gamecube: *Path of Radiance*. No fue algo tan visible como incluir un modo fácil, sino que directamente se modificaron los incrementos de estadísticas en las unidades para que llegaran a ser más fuertes que en la versión japonesa con cada nuevo nivel adquirido. No fue hasta *Radiant Dawn* en Wii cuando desde Nintendo consideraron que los occidentales ya estábamos acostumbrados a este tipo de juegos y podíamos jugar en igualdad de condiciones con los japoneses. Como he mencionado anteriormente, los más puristas criticaron mucho *Fire Emblem Awakening* para 3DS debido a la inclusión de un modo para jugadores casuales en el que las unidades caídas resucitaban al finalizar cada mapa, pero la verdad es que el primer juego en el que se incluyó un modo así fue en un **remake exclusivo para Japón llamada Mystery of the Emblem, que salió para Nintendo DS en 2010.**

Este modo fácil se incluyó en Awakening en parte porque se pensaba que sería el último título de la franquicia si no vendía lo suficiente. Las ventas de las anteriores entregas de la saga no fueron muy buenas por lo que la desarrolladora Intelligent Systems tuvo que poner todos los huevos en la misma cesta y tratar de crear un Fire Emblem capaz de atraer a nuevos jugadores y contentar por igual a los fans más acérrimos. Debido a eso se incluyó el modo fácil, pero también fue la razón para incluir **un avatar personalizable, la posibilidad de que las unidades contrayeran matrimonio y tuvieran descendencia**, y el contenido descargable que amplió la historia y las posibilidades de Awakening.

Al final *Fire Emblem Awakening* ha llegado a vender alrededor de un millón de copias en todo el mundo e instauró varios récords de ventas de esta serie que han sido superados por la última entrega: *Fire Emblem Fates.*

Está claro que con la primera entrega de 3DS el estudio Intelligent Systems dio con la tecla del éxito para atraer al público mayoritario y conseguir que la saga se conociera mucho mejor por un título propio que por la aparición de sus personajes en Super Smash Bros. Melee y Super Smash Bros. Brawl. **Con Fire Emblem Fates decidieron aumentar sus apuestas y lanzar dos ediciones con tramas que se relacionan entre sí**. El lanzamiento tardío de esta última entrega en América el pasado febrero se debió seguramente al proceso de localización, pero las malas lenguas dicen que nos llegará a Europa este mes de mayo a causa de un estudio de mercado en el que querían experimentar primero cómo se tomaba el público estadounidense el lanzamiento de un *Fire Emblem* dividido en dos versiones. Como ya he mencionado, rompió récords y por eso en Europa vamos a recibir el mismo trato, aunque al principio llegará una edición especial que tendrá los tres episodios en una misma tarjeta de juego.

Espero que este corto artículo sirva para poner en contexto el éxito que ha tenido Fire Emblem durante estos últimos años y anime a la gente a probar los títulos que llegaron a salir de Japón, pues hay bastantes que siguen siendo inéditos en occidente.

Una Clásica Sinfonía Nocturna

POR JAVIER BELLO



Castlevania, nombre que aún a día de hoy es conocido por todos en esta industria, **fue un clásico surgido a finales de los 80** como uno de los integrantes de la ola de juegos de acción plataformera en 2D y que sentó las bases para más de un género. Conocido en Japón como *Akumajō Dracula* (que se podría traducir como «*El castillo diabólico de Drácula*»), la serie nos ponía en la piel de la familia Belmont, un clan de cazavampiros comprometidos con acabar definitivamente con el legendario chupasangres.

Desde sus inicios, **la saga estuvo muy influenciada por una ambientación gótica y por los clásicos de la literatura y el cine de terror del siglo XX**. Así, entre nuestros antagonistas nos podíamos encontrar con monstruos como zombis, esqueletos, fantasmas, la Momia, el monstruo de Frankestein, la mismísima Parca y cabezas voladoras de Medusa a las que aprenderíamos a odiar, además de muchos otros enemigos sacados de diversas mitologías cuyo listado ha ido creciendo enormemente a medida que también lo hacía la franquicia. A esto, se le sumaban unos **escenarios cargados de detalle** que nos presentaban numerosas localizaciones, complementando así la atmósfera que se quería transmitir: desde cementerios y tétricos bosques, hasta lujosos salones y bibliotecas encantadas, pasando por cavernas y oscuros pasadizos sin olvidarnos de la emblemática torre del reloj, que se ha convertido en una de las señas de identidad de la serie junto con la noche iluminada por la luna llena que siempre acompaña nuestras aventuras.

El título fue un éxito arrollador y propició una enorme cantidad de secuelas para prácticamente todas las plataformas de la industria desde que apareció en la NES de Nintendo en 1986. Fue uno de los juegos que definió el género de acción en 2D, con un **diseño de niveles muy cuidado** aunque verdaderamente desafiante y cuyo control terminó alcanzando la perfección en su cuarta entrega numerada para Super Nintendo. **Otro de los aspectos que ayudó a cimentar su leyenda fue la banda sonora**, con numerosos temas que terminaron siendo grandes clásicos de la industria como *Vampire Killer* y *Bloody Tears*, luego remezcladas en casi todos los juegos de la serie.

Sin embargo y como había pasado con el caso de *Megaman*, **su fórmula terminó siendo repetitiva** pese a ofrecer títulos de muy buena calidad y parecía condenado a desaparecer, especialmente con el auge de los títulos en 3D, que hacían que el interés por los juegos de acción en 2D comenzara a ser cosa del pasado. **Entonces llegó *Castlevania: Symphony of the Night***.

En una arriesgada apuesta, **la franquicia se reinventó** mezclando conceptos de diferentes géneros: juntaron elementos roleros de subida de niveles y mejora de habilidades con la exploración de un enorme mapeado cargado de secretos mientras mantenían sus mecánicas básicas de acción y plataformas en 2D. El concepto surgió a raíz de la serie *Metroid*. Tratando de imitar su



¿Qué es un hombre sino un miserable montón de secretos?

Drácula - *Castlevania: Symphony of the Night*

patrón de juego punto por punto, los desarrolladores crearon una propuesta que combinaba todos los aspectos mencionados. No solo resultó ser un éxito colosal, sino que sentó cátedra hasta tal punto que **se convirtió en un género propio que pasaría a ser conocido como *Metroidvania***, al representar la fusión de lo mejor de ambos mundos.

Symphony of the Night sigue siendo considerado por muchos como el mejor juego de la serie, principalmente por el soplo de aire fresco que supuso. No solo cambiaba el protagonista (fue la primera vez que no encarnamos a un Belmont), sino que presentaba una historia narrada que involucraba a varios personajes, con múltiples finales, muchísimas horas de juego para descubrir todos los secretos del castillo de Drácula y una jugabilidad excelente.

Esta nueva fórmula se convertiría en el renovado chasis de toda una serie de juegos para la franquicia que, **de nuevo, se explotó hasta la saciedad**. Konami cometió el mismo error que Capcom y sacó un nuevo juego tras otro, con historias cada vez más ridículas, sin apenas novedades en su jugabilidad salvo contadas excepciones. Por si esto fuera poco, la mayoría de títulos tan solo se lanzaron en plataformas portátiles, lo cual le restó protagonismo a la saga, pues la alejaron de los grandes títulos concebidos para las consolas de sobremesa. Poco a poco volvieron a provocar una perdida de interés en la franquicia.

***Castlevania* experimentó un nuevo declive**, así que se buscó la forma de volver a crear expectación intentando trasladar, sin éxito, sus mecánicas a las aventuras de acción en 3D. Sin embargo, no cosecharon la atención suficiente como para hacer resurgir el interés en la saga de cara a elaborar títulos de gran presupuesto, e incluso se probó suerte en el género de los juegos de lucha obteniendo los mismos resultados. La serie parecía condenada a terminar su periplo en las máquinas de Pachinko, pero por suerte, gracias a los chicos de Mercury Steam, éste no acabó siendo el caso.

De todas maneras, ***Castlevania* estableció su legado más allá de los juegos de su serie**. La principal herencia que dejo a la industria fue la citada fórmula *Metroidvania*, que se ha convertido en uno de los géneros más icónicos dentro del mundo del videojuego. Tanto es así, que no pocas desarrolladoras y estudios, en especial los proyectos indie, han usado dicho sistema como base para la creación de sus títulos. Hoy en día **continúa siendo un género muy popular**, cosa que quedó patente cuando el que es considerado padre del mismo, Koji Igarashi, lanzó un Kickstarter para revivir la serie con un nuevo título basado en estas influencias que se convirtió en una de las campañas más exitosas hasta la fecha y en un tiempo récord, reflejando el cariño que tiene el público a esta saga.

Está claro que la noche todavía es joven para *Castlevania*.



PEINAR MUÑECAS
ES UNA FORMA DE AUTOEXPRESIÓN

POR LAURA LUNA



Me encanta peinar muñecas; es una de las partes que más disfruto en los videojuegos de rol. No, no me he vuelto loca (del todo), es así como llamo a la parte de **creación y edición de personaje**. Adoro crear su aspecto, buscarle un peinado y maquillaje favorecedores, pasarme horas puliendo rasgos hasta que estoy satisfecha con el resultado. Es muy divertido hacerte un personaje a tu imagen y semejanza y probarle distintos peinados, cortes de pelo y tintes para imaginar cómo te quedarían a ti. O puedes crear tu propia estatua de Pigmalión, incluso echarte unas risas en un concurso de fabricar la criatura más grotesca. Frivolidades aparte, la creación y edición de tu protagonista en realidad **es una parte muy importante para muchos jugones**, más allá de peinar a una muñeca; es una cuestión de autoexpresión con la que enriquecer aún más la experiencia interactiva.

Cuando en un juego se ofrece al jugador la posibilidad de crear su propio personaje se le invita a ser casi cualquier héroe que desee ser (dentro de unos parámetros prefabricados; en *Little Big Planet* sólo se puede ser *sackboy)*, y es como **concederle un pequeño papel en el diseño del juego** en cuestión. Si se quiere, se puede cumplir la fantasía de insertarse a uno mismo en el videojuego, aunque sea con una versión idealizada y acorde al universo ficticio en el que transcurre la aventura en cuestión (muy pocos jugones tienen las cualidades físicas para ser un guerrero en el mundo de los *Souls*, mucho menos un mago).

Editar tu personaje va mucho más allá de la idea de ponerle peinados bonitos y un maquillaje original. Es decidir, además, **qué habilidades le definen** y con las cuales movernos por el juego, así como decidir qué *handicaps* **le alejan de ser una criatura perfecta** y que, a su vez, le añadan desafío a la partida. Puedes tener a alguien que no es capaz de superar un combate a espada, pero sí salirse con la suya gracias a una lengua de encantador de serpientes, o desplumar una fortaleza inexpugnable gracias a sus habilidades de sigilo.

En cuanto a la personalidad, bien es sabido que **el carácter de una persona es demasiado complejo** para diseñar múltiples opciones a la hora de crear el personaje, pero hay diseñadores que hacen esto posible de diferentes maneras. Por ejemplo, en *Dragon Age 2*, Hawke puede tener un carácter pacífico, sarcástico o intimidante según las opciones de diálogo escogidas con mayor frecuencia. Asimismo, en la saga *Fallout* hay medidores de karma según las decisiones que se tomen en las misiones; en *Fallout 2* y *Fallout New Vegas* dichas decisiones determinarán la reputación que tenga el protagonista en cada pueblo. En *Fallout 2*, además, se pueden conseguir famas adicionales (si el protagonista es un infame esclavista, un dios del sexo, un ladrón de tumbas, o un aclamado campeón de boxeo, etc.). En *Fallout 3*, las acciones que tomes te situarán en el eje moral de bondad-maldad-neutralidad, sumado a diferentes epítetos según el nivel del personaje (como Salvador o Azote de la Humanidad).

¿PERO POR QUÉ ES TAN IMPORTANTE TENER A TU PROPIO PERSONAJE?

La influencia de documentales como Feminist Frequency y demás análisis de videojuegos desde la perspectiva de género han logrado que **los desarrolladores reflexionen ante un público cada vez más amplio y diverso**. Esto les lleva a explorar nuevas historias y variados tipos de personajes más allá del arquetipo del hombre blanco heterosexual e hipermasculino. Presentar un videojuego con un personaje definido es una opción, pero la posibilidad de crear tu propio personaje resulta también interesante para **colectivos que quieran verse reflejados en un juego.** Puedes interpretar un mago de raza negra, que confíe más en la astucia que en la fuerza, que desafíe la ley si le parece injusta y al que le gusten los hombres. Y puedes vivir la emoción de una historia épica y ser el héroe que salve el mundo, al igual que si decides ser una mujer guerrera que resuelve los conflictos a espadazos, que cumpla la ley a rajatabla y a la que le gusten hombres y mujeres por igual. Y puedes crear una proyección de ti mismo, con unos atributos similares a los tuyos y jugar a cómo serías tú en un universo ficticio en el que puedes participar sin importar el color de tu piel, tu género o tu sexualidad, y vivir una historia en la que estos factores no mermen tu capacidad para salvar el mundo.

Como persona creativa que soy, me gustaría que se incluyeran incluso más opciones a la hora de crear tu personaje. Apostaría por **más variación a la hora de diseñar cuerpos**: poder determinar la estatura y la morfología completa de un personaje más allá del rostro; crear un mago bajito y regordete o una ladrona de pecho discreto y anchas caderas o llenar el cuerpo de un guerrero de manchas y cicatrices. Quisiera también que su personalidad se detallara a partir de las decisiones que tome en cada juego, que hubiera disponible un amplio abanico de maneras de ser para tu personaje. Me encantaría que el resto de PNJs pronunciara el nombre que le has puesto a tu protagonista y, a su vez, escoger la voz que tenga éste/a. Soy consciente de que hablo desde la ignorancia de no ser desarrolladora, pero también **aprecio los avances que hay en creación de personajes**: hace unos años, como mucho podías escoger entre cuatro rostros prefabricados, y ahora en *Fallout 4* puedes esculpir casi cada centímetro de la cara. Asimismo, ahora hay juegos que empiezan a tener disponible **un espectro de género más amplio que el binarismo hombre-mujer,** como *Sunset Overdrive*, donde puedes poner minifalda rosa a un personaje masculino, o en *Saint's Row*, donde el género de la voz y el cuerpo son independientes. ¿Quién sabe qué muñecas podemos peinar y vestir dentro de diez años?



LA DECEPCIÓN

STAR WARS BATTLEFRONT

POR CARLOS SANTILLANA

Ya hace muchos años que se considera la franquicia Star Wars como la **gallina de los huevos de oro**. Prácticamente cualquier cosa en la que pone su nombre se convierte en un éxito en mayor o menor medida, ya sean juguetes, ropa, videojuegos o incluso comida. No nos engañemos, nos gusta Star Wars y sólo porque aparezca su logo en el producto ya lo vamos a mirar con otros ojos. **Garantía de éxito.**

Un as en la manga que de vez en cuando se usa para **abusar de él sin reparos** en favor del máximo beneficio. A fin de cuentas, ¿qué sentido tiene una marca de colonia de Star Wars, u otros muchos productos sin la menor relación con su universo? Y de vez en cuando también ocurre con **algunos juegos que no cumplen con las expectativas** que se esperan para algo que lleva este nombre.

Cada uno de esos juegos de calidad discutible es un mundo en sí mismo y no es nuestro tema el ponernos a estudiar por qué no cumplieron las expectativas. Quizá fue un

tema poco atractivo, o tal vez un desarrollo poco afortunado, diferentes motivos para diferentes decepciones. Sin embargo ¿cómo podía fallar un juego que ya lo tenía todo hecho para ser un éxito inmediato?



DEMASIADOS RECORTES

La saga *Star Wars Battlefront* no ha sido demasiado extensa, a fin de cuentas sólo cuenta con dos juegos anteriores, del que ***Star Wars Battlefront II*** es sin duda el más famoso de ellos. Esta segunda entrega acertó en tantos apartados que no es de extrañar que se convirtiera en un éxito inmediato. Usaba dos arcos temporales con los que asegurar una gran cantidad de posibilidades y variaciones, diferentes clases de personajes -algunas de ellas con características únicas-, combates espaciales, modos campaña y conquista galáctica... Un juego casi redondo.

Así pues lo único que tenía que hacer EA es copiar todo lo bueno que hizo *Star Wars Battlefront II,* arreglar los pequeños fallos que tenía, y añadir alguna cosa más; algo tan sencillo como -por lo visto- imposible de hacer. El resultado final de EA con *Star Wars Battlefront* es no hacer prácticamente **ningún caso a todo lo que hizo grande a la segunda entrega**, y de paso eliminar algunas más cosas por si acaso no era suficiente.

En primer lugar se empeñaron en centrar el juego tan sólo en la trilogía original, dejando de lado la segunda trilogía, las Guerras Clon y por supuesto el nuevo Episodio VII. **Con tan sólo poner una imagen de Rey en la portada del juego ya habrían conseguido mejorar su imagen**, pero han preferido intentar exprimir al máximo cada trilogía o película por separado. A fin de cuentas, la asociación de EA con Disney le otorga derechos sobre Star Wars **durante diez años**, y no les interesa empezar demasiado fuerte con un juego que pudiera hacerle sombra a los siguientes.

Uno de los motivos que ha mencionado EA sobre no usar el nuevo episodio es que el trato con Disney fue antes de que se estrenara la película, y por tanto no podían poner nada de ella. Esto tiene pinta de excusa, ya que la Batalla de Jakku sí pertenece al Episodio VII y aparece en *Star Wars Battlefront*. Pero a fin de cuentas no hubieran necesitado nada más que lo que aparece en la trilogía original para crear un juego mucho más completo.

Durante las tres películas aparecen personajes, armas, vehículos, planetas, droides, alienígenas y **un montón de cosas suficiente para crear una cantidad de contenido enorme**; sobre todo naves espaciales. En lugar de eso *Star Wars Battlefront* se ha conformado con **ir a por lo mínimo**, poca variedad de opciones que en muchas ocasiones presentan muy poca diferencia entre ellas, apostando por un estilo de juego mucho más sencillo y directo.

En este sentido EA se defiende diciendo que lo han hecho para **intentar conseguir el mayor número de fans posible**, muchos de los cuales no habían jugado antes a un Battlefront o puede que incluso a ningún *shooter*. El problema con este método es que los antiguos fans se cansan enseguida debido a una forma de jugar demasiado básica, y los posibles nuevos jugadores acaban por descubrir la poca profundidad del juego.

Incluso con **todo esto se podría haber perdonado con unos combates espaciales dignos de la franquicia**. Que hayan evitado los escenarios espaciales no es tan importante como la, nuevamente, extrema sencillez de estos combates. Todas las naves son demasiado similares entre sí resultando un control parecido llevemos un Ala-X o un Caza Tie, algo imperdonable para el fan medio de la saga y todo un sacrilegio para los fans más entendidos. Y como guinda del pastel, un número de naves irrisorio para una saga de películas basada en gran parte en los combates en el espacio.

Algo que mencioné antes, y que no conocerán quienes no hayan jugado a los anteriores, son las diferentes clases de personaje. Además de los típicos soldados de asalto, pesado, o francotirador cada facción de Star Wars Battlefront II incluía dos personajes especiales limitados a un número fijo presentes al mismo tiempo. Los Droides Destructores de la Federación de Comercio, Wookies Rebeldes, Shock Troopers del Imperio... Su presencia en el campo de batalla suponía un recurso muy valioso en buenas manos, y **añadía un componente táctico magistral.** Otra genial idea desperdiciada a cambio de una opción de personalización un tanto insípida.

La última de las buenas ideas ignoradas es el modo **Conquista Galáctica** -el modo Campaña sin embargo no era más que un tutorial disimulado que no es muy diferente a las misiones de este *Star Wars Battlefront*-. Un mapa estelar en el que según venzamos o seamos derrotados la partida cambia nuestro control sobre los diferentes planetas, y que bien implementado en el multijugador habría supuesto un divertido incentivo.

LEÑA DEL ÁRBOL CAÍDO

Pero no todo ha sido desechar o estropear buenas ideas, también han aparecido otras nuevas guiadas por la moda actual: el **infame pase de temporada**. Si el *Star Wars Battlefront* de base contara con contenido y opciones de sobra no habría problema, pero con una carencia tan evidente, poner tanto contenido adicional de pago sólo podría catalogarse de locura, lo que a su vez deriva en la división de una comunidad ya medio enfadada como poco.

Ha sido una suerte que un juego como *Star Wars Battlefront* haya utilizado **un estilo de juego que funciona bien junto con posiblemente la franquicia de mayor éxito existente**, ya que de lo contrario yo diría que su situación sería muy diferente, y para peor. No es ningún secreto que EA puede hacerlo muchísimo mejor, y que si no lo han hecho ha sido porque por algún motivo han preferido que era mejor así. Es posible que el pase de temporada consiga mejorar la experiencia de juego, pero pasar de nuevo por caja por un juego que no nos haya terminado de convencer es complicado. Star Wars se merecía más.



BIOSHOCK THE COLLECTION

¿ACERTADO O INNECESARIO?

POR GAMER ENFURECIDO

Recientemente, la tienda de videojuegos sudafricana Raru listó entre los próximos lanzamientos de este año una nueva edición de la saga *Bioshock* llamada *Bioshock: The Collection*, que según el mencionado mayorista, saldría a la venta en **noviembre de este mismo año** para PlayStation 4, Xbox One y PC. Junto con este listado, se filtró, a su vez, una posible portada de esta nueva edición que hizo las delicias de los fans al reunir las ciudades de Rapture y Columbia de una forma impresionante. Según dicen los rumores, esta colección sería **no solo una remasterización** completa de la saga, sino que además traería los DLC de todos y cada uno de los títulos, incluyendo por supuesto *Bioshock Infinite: Panteón Marino*.

Desgraciadamente, tras la emoción de una noticia como esta, uno debe preguntarse si esta nueva colección **es realmente necesaria**, puesto que estamos en una etapa en la que un alto porcentaje de los títulos que están saliendo para la nueva generación de consolas son *remakes*, remasterizaciones o *packs* de juegos que salieron no hace mucho en PlayStation 3, por lo que la posible mejora gráfica no es realmente significativa -al menos para mí-. Y es que ante esta pregunta me encuentro muy dividido. Muy probablemente, al igual que toda esa gente que, como un servidor, han disfrutado mucho de esta saga, pero estamos cansados de ver que muchos de los nuevos títulos son refritos de la generación anterior.

Como gran fan de *Bioshock* **me cuesta mucho** decir algo en contra de la decisión de volver a lanzar estos geniales títulos en forma de *pack* y remasterización, ya que considero que, al menos, dos de los tres juegos de esta colección son obras maestras. Me refiero por supuesto a *Bioshock* y *Bioshock Infinite*, el primero fue uno de los primeros juegos que tuve el placer de disfrutar en mi PlayStation 3 y, al terminarlo, me di cuenta de la **maravilla** que tenía entre mis manos. *Bioshock 2* quizás fue un título que pasó más desapercibido entre el público debido a que no salió de la genial mente de Ken Levine, pero, a pesar de ello, supo mantener la esencia del primer título. Y finalmente llegó el esperado *Bioshock Infinite* que por sí solo fue un gran juego con una historia sensacional, pero al que, si le añadimos el DLC de Panteón Marino, se convierte en el **círculo perfecto** que cierra la saga.

Por otro lado, aunque disfruté enormemente de todos estos títulos, si hay algo que últimamente me molesta mucho en el mundo del videojuego es el hecho de sacar **remasterizaciones innecesarias y vacías** que no aportan nada nuevo al videojuego en sí. Y es que no hay cosa más absurda a ojos de un usuario que ver

el mismo juego, prácticamente idéntico en calidad gráfica, lanzarse en una consola de nueva generación tal y como ya nos llegó anteriormente. A menudo son remasterizaciones de juegos que **ni siquiera tienen contenido extra o expansiones**, por lo que lo único que ofrecen es una remasterización gráfica que, frecuentemente, no vale la pena.

Ambas posturas son completamente razonables y defendibles, pero debemos intentar ir más allá y **reflexionar** sobre este tema para encontrar una solución a la pregunta **¿por qué en algunos juegos está bien y en otros está mal?** Es una cuestión de difícil respuesta ya que establecer unos criterios universales para saber si es recomendable hacer una remasterización o una colección roza el absurdo desde el momento en el que nos paramos a pensar en que el primer objetivo de una empresa es obtener beneficios y, después de eso, contentar a los usuarios. Mi punto de vista sobre este asunto es bastante simple, creo que existen videojuegos que son "adecuados" para remasterizar o agrupar, y otros que no.

Como claro ejemplo de videojuegos que, desde mi punto de vista, no deberían haberse unido en un *pack* ni haberse remasterizado está el *bundle* de *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls*. Dos juegos cuya calidad gráfica **ya era espectacular** en la antigua generación y que **no necesitaban una remasterización,** y mucho menos hacer un *pack* entre ellos al no poseer ninguno expansiones ni material nuevo que no estuviese ya insertado en sus respectivos discos. Estamos, pues, ante algo innecesario cuyo único propósito es tratar de rascar unas monedas más de los bolsillos de los fans del trabajo de Quantic Dream con estos dos títulos.

Ante esta situación simplemente hay que decir que existen juegos más dignos y necesarios sobre los cuales plantearse una remasterización que otros. Si hablamos del caso de la saga *Bioshock* estamos ante **una traba importante** si tenemos en cuenta que la compañía que lo desarrolló en su día ya no existe, como es el caso de Irrational Games. Por lo que *Bioshock: The Collection* será remasterizado por un equipo diferente al que lo creó, con las posibles consecuencias que este hecho puede tener sobre el resultado final del juego. Pero a pesar de todo es una saga apta para ser remasterizada, no solo porque varios de sus títulos han sido obras maestras de la antigua generación, sino por el gran *fan service* que tienen estos juegos. Tan sólo por esta circunstancia, cualquier empresa de videojuegos **ya se lo plantearía.**

Pero no solo es una gran decisión por la enorme cantidad de amantes de estos títulos, sino que además debemos recordar que mientras que en el caso de los juegos de Quantic Dream la mejora de la calidad gráfica no es nada espectacular, porque ya eran gráficamente impresionantes en su primera versión, la calidad gráfica de todos y cada uno de los *Bioshock* **sí que tiene margen para ser mejorada** dado que el primer título data del año 2007, el segundo del año 2010 y el último de 2013, por lo que la calidad gráfica de cada entrega se nutrirá de los avances conseguidos en estos años.

Y por último, lo que hace a esta colección una decisión que considero acertada, y que apoyo, es que no es un juego sin expansiones o partes que unir, sino que posee los DLC de Panteón Marino que, además, son considerados a día de hoy vitales para comprender la historia que envuelve a esta saga y que, a título particular, son dos de los mejores contenidos descargables que he visto. Teniendo en cuenta todo esto, veo en *Bioshock: The Collection* una oportunidad de mejora y más importante aún, un homenaje a la trilogía, para poder actualizarla gráficamente darle la oportunidad a más gente de jugar a esos juegos y por supuesto... **hacer más dinero.**



RAcast *(Phantasy Star Online)* - Ilustración de **Martin Houlden**

DIARIO DE UN AVENTURERO

MMORPG

—EL AMANECER—

POR JUAN TEJERINA

Hace ya muchos años que puse *—por vez primera—* mis pies sobre los dígitos de un mundo virtual. Recuerdo como si fuese ayer unas **larguísimas tardes** conectado al portal de ***Dreamarena*** a través de mi **Dreamcast**. Desde mi habitación, un cable cruzaba la casa hasta la roseta del teléfono. Qué tiempos aquellos cuando, *a partir de las 18 horas*, mi hogar quedaba aislado del exterior y yo me diluía en un mundo virtual.

***Dreamarena* no era un MMORPG**, pero sí la antesala del nacimiento de un género que cambiaría mi percepción de los videojuegos para siempre. Allí nos reuníamos un grupo de personas ocultas tras curiosos nicks. Lo que al principio parecía un chat *donde vacilar al personal*, acabó convirtiéndose en una auténtica comunidad de jugadores. Allí comenzaban a reunirse los futuros *"hunters"* ante el inminente lanzamiento de **Phantasy Star Online.**

Juntos alimentábamos nuestras expectativas, aumentaba el "*HYPE*", y no veíamos el momento de que el juego cayese en nuestras manos. No existían las páginas web de información, y lo poco que sabíamos del juego llegaba con cuentagotas.

Phantasy Star Online fue el primero para muchos. Y como toda primera vez, fue inolvidable. Recuerdo aquella sensación tan extraña e indescriptible. Durante varios días la pregunta era recurrente en mi cabeza *«¿de verdad estoy jugando con varios compañeros a la vez, en el mismo mundo?»* Era, por aquel entonces, algo **inimaginable**. En aquellos días, la referencia más cercana al juego con otros amigos era dentro de una misma habitación con varios mandos conectados por cable a la consola. Aquello del internet era mágico.

Nuestras **aventuras futuristas** por el Planeta ***Ragol*** duraron mucho, muchísimo tiempo. Allí nos conocíamos todos. Competíamos y organizábamos nuestros propios eventos. El juego no era rico en posibilidades, y sin embargo la comunidad se las ideaba para que **nunca faltase un reto al que enfrentarse.**

Esa comunidad que nacía en ***Dreamarena*** continuó a lo largo del tiempo. Aquellos nicks se convirtieron en nombres reales. Aquellas charlas sobre "*DPS*" y "*Bosses*", fueron evolucionando hacia temas más reales. Y así, sin comerlo ni beberlo: aquellos compañeros de juego **acabaron convirtiéndose en amigos de verdad**. Amigos que aún hoy hablan, intercambian opiniones e incluso van a conciertos juntos. Amigos, al fin y al cabo.

¿QUÉ PROPONÍA PHANTASY STAR ONLINE?

La humanidad está explorando nuevos planetas que poder colonizar. De entre las diferentes candidaturas, el planeta **Ragol** se perfila como el candidato. Todo sucede siete años después de que la nave *Pioneer* haya establecido una primera colonia en Ragol. Es entonces cuando su gemela —*Pioneer II*— establece comunicación con la base preparándose para el aterrizaje. Sin embargo, algo va mal y una enorme explosión sacude el planeta cortando así toda comunicación. A bordo de la ciudad flotante se encuentra un sinfín de personas, sin embargo sólo unos pocos se atreven a bajar a las inhóspitas tierras de Ragol para averiguar qué ha podido suceder: los **hunters** *¡y tú eres uno de ellos!*

Un hunter es un guerrero; un explorador. Y este es el papel de todos los jugadores de **PSO**. Dentro de las posibilidades que ofrecía el juego, podíamos escoger entre tres razas, y tres profesiones. Dependiendo de la raza, cambiaba la propuesta jugable. Y no todas las razas podían acceder a todas las profesiones.

Podíamos elegir entre **humanos**, **robots** (*casts*) y **newman**; que eran algo así como elfos de orejas puntiagudas y estrambóticas vestimentas. Las profesiones eran la de **hunter** *(cuerpo a cuerpo)*, **ranger** *(rango)* y **force** (imagos!). De este modo, los humanos podían optar a cualquier profesión, mientras que los robots no podían ejercer como magos dada su naturaleza. Más allá de estas limitaciones, había una serie de habilidades exclusivas para cada raza. Un ranger humano podía utilizar magia de nivel bajo, mientras que un *ranger robótico* tenía acceso a un arsenal de minas capaces de causar auténtico caos si eran bien utilizadas. Asimismo, los robots solían disponer de **mejores estadísticas**.

La personalización de nuestros personajes era verdaderamente *limitada*. Apenas unos pocos modelos de cabeza, otros de cuerpo en los que prácticamente sólo variaba el esquema de color y por último: **el nombre**. Algo que podía parecer *baladí*, pero no lo era. Detrás de tu nombre se ocultaba el sistema de "**ID**". Y es que según tu nombre se te asignaba un **ID** u otro. Los **ID** eran pequeñas **chapas de colores** que aparecían en el pecho de nuestro personaje. Dependiendo de tu **ID**, tenías más posibilidades para obtener un tipo de items u otros. Por lo que dependiendo de tu raza y clase, *había ID's más favorables.*

El juego se distribuía en un **Lobby** donde se reunían los jugadores frente a un mostrador. Desde esta consola, se creaba una partida (abierta o privada) y a ella se podían unir hasta un máximo de 4 hunters —contándote a ti—. Además, el juego contaba con una interesante lista de amigos; podías intercambiar tu tarjeta con ellos y una vez intercambiada existía la posibilidad de chatear en privado, invitarle a tu partida y mucho más. Algo muy parecido a lo que disfrutamos hoy en **PSN** o **LIVE** pero *con muchos más años de antigüedad.*

Una vez dentro de la partida, los jugadores se reunían en el *Pioneer II.* Desde esta base de operaciones podías adquirir armamento, equipación, consumibles y además gestionar tu inventario. Asimismo, podías acceder a las misiones que ofrecía el juego (súper básicas) o continuar con el modo historia.

Una vez organizados, los jugadores bajaban a "**Ragol**" a través de un portal y **ahí empezaba el juego real**. El equipo debía recorrer las cuatro fases de las que disponía el juego *(divididas en 3 subfases y un boss).* La primera fase se denominaba "**Forest**" y era un recorrido por las praderas de **Ragol** hasta enfrentarte con un temible Dragón. La segunda fase era "**Caves**", donde visitábamos las profundidades de las cuevas hasta enfrentarnos con un enorme gusano acorazado. Continuaríamos por "**Mines**", unas minas tecnológicas abandonadas pobladas de robots donde acabaríamos enfrentándonos a una supercomputadora asesina. Terminaríamos nuestra aventura en "**Ruins**", donde llegaríamos al meollo de la situación y nos veríamos las caras con **Dark Falz**, *el enemigo final.*

Aunque de planteamiento sencillo, la mecánica de juego era muy sólida y los jugadores se esforzaban por ir descubriendo nuevos secretos en cada partida. Había muchos **enigmas**, leyendas y pistas que llevaban a historias y subtramas interesantísimas *(Red Ring Rico).* Había **ítems muy raros** que sólo salían en ciertas condiciones. Todo estaba diseñado para que el jugador que quisiera, pudiera investigar largo y tendido.

Con el tiempo llegaron los trucos. El juego no sabía contrarrestar esto y no tardaron en aparecer armas con estadísticas milagrosas, dinero infinito, clonación de objetos y un sinfín de desastres más. Sin embargo, lejos de arruinar la experiencia, muchos utilizaron este equipamiento trucado para poner más al límite al juego y disfrutarlo de maneras diferentes. Y es que algo que tenía la comunidad de **PSO** era un **ansia muy sana por saborear el juego**, hacer de los impedimentos un trampolín y limitarse a disfrutar.

Y LO QUE VINO DESPUÉS SERÍA MI CONSAGRACIÓN COMO JUGADOR DE MMORPG. EN EL PRÓXIMO ARTÍCULO: DARK AGE OF CAMELOT.





La Prensa

JUGUETE ROTO

POR JUAN TEJERINA

Ochos que saben a cinco, dinero y YouTubers

Seguro que alguna vez has oído hablar de maletines después de ver la nota que se ha llevado algún que otro juego. Y seguro que en pocas ocasiones habrás visto a la prensa pronunciarse al respecto.

Es un tema «peliagudo».

Quiero comenzar este artículo diciéndote que lo que vas a leer son algunos de los principales factores que intervienen en esas **notas hinchadas**, en la **caída de la prensa**, en la **desconfianza del lector** y en el paulatino hundimiento de los medios. Y en cómo, en todo esto, tiene mucho que decir más de una distribuidora de las que «dirigen el cotarro» aquí en España. Y puntualizo que hablo de España, pues los compañeros extranjeros alucinan cada vez que se les cuenta cómo está el patio.

VOLVAMOS A LOS MALETINES

No hay «maletines» en la mesa de nadie. Al menos, no «maletines» tal y como los concebimos: sin embargo, sí que hay otra serie de cosas mucho más importantes. Elementos vitales y esenciales para la supervivencia de un medio. De un equipo. De un grupo de profesionales. Personas como tú y yo que a fin de mes deben pagar sus facturas.

Si estuviésemos hablando de maletas llenas de billetes, estaríamos hablando de un jugoso ingreso «adicional» a las arcas de un medio. Un **extra** es algo que al fin y al cabo no deja de ser prescindible y de lo que no depende tu sustento, pero ¿qué hay en realidad sobre esta mesa ficticia? **Contratos de publicidad**. Esos huecos que ves en cada medio ocupados por publicidad tienen un precio, y ¿quién los compra? En la gran mayoría de ocasiones, los contratan las distribuidoras que están detrás de los últimos lanzamientos y «bombazos». Las distribuidoras ponen su dinero para anunciarse en los medios que más difusión les garanticen y, a cambio, lo más sensato es que esos medios **no se atrevan a molestarles demasiado.**

He trabajado en prensa nacional muchos años. Recuerdo un día en el que se dio una noticia que dejaba en muy mal lugar al extinto Grupo Marsans. ¿Qué ocurrió? De inmediato el Grupo Marsans retiró todos sus contratos publicitarios del periódico, generando unas pérdidas que hicieron mucho daño en las cuentas del medio. «No muerdas la mano que te da de comer», aunque eso implique traicionar a unos lectores que, por cierto, **no te dan de comer**. ¿Conocéis a mucha gente que pague por estar informado? Tú, que tienes este ejemplar en tus manos, eres uno/a de los pocos/as: pero la gran mayoría no está dispuesta. Con este panorama, la supervivencia del medio (y de las muchas personas que trabajan en él) acaba viéndose vendida a los intereses de terceros.

Por tanto no estamos hablando de maletines, sino de pactos. Consiste en que «yo te compro los huecos de publicidad, te garantizo una entrada de dinero estable, y tú no hablas mal de mí». Y si hablas mal de mí, si das una mala noticia o un mal análisis: **prepárate**.

Este pequeño ecosistema funcionaba la mar de bien hasta hace relativamente poco. No había problema en hacer un análisis más o menos crítico del último «gran lanzamiento» si al final **la nota tocaba el 8**. Por supuesto, solía ocurrir que al leer el análisis llegabas a la conclusión de que lo escrito no parecía digno de pasar del «5 raspado», pero **lo importante era la nota**. Así que las notas hinchadas proliferaron como hongos con un objetivo alejado de informar al lector. La nota era (y sigue siendo) una cifra que poner en la próxima marquesina, en el próximo anuncio o en el próximo *banner*. Y así ocurrió que de pronto los cincos se convirtieron en los nuevos ochos. Con el impacto que ello suponía en la **credibilidad** del medio. Así comenzó a forjarse un flujo en el que los medios se veían sustentados por las grandes distribuidoras, sirviendo como plataforma publicitaria y de rebote: nadie se paraba a pensar que los lectores no son estúpidos y la credibilidad iba en caída libre.

> *¿Y qué pasa con los medios que deciden ser fieles a sí mismos y decir las cosas como tienen que decirse?*

Ocurre algo tan discreto como agresivo: de pronto la distribuidora te «resta su apoyo». Esto significa que si tenías publicidad con ellos, el grifo está cerrado. Si contabas con ciertos ingresos, dalos por perdidos. Además, implica que dejan de considerarte como un medio y pasas a engrosar su **lista negra**. Esto significa que en su próximo gran lanzamiento, todos tendrán listo el análisis a tiempo: salvo tú. Porque tú, medio ingrato, tendrás que esperar a comprarlo en la tienda. Eso significa que **se acabaron los accesos anticipados**. Y con esto el objetivo es que tu contenido no esté a la par con el de los demás en términos de inmediatez. Eso, sumado a la falta de apoyo publicitario desemboca en una inestabilidad peligrosa. Cualquier gran estratega sabe que una guerra se gana antes cortando las vías de suministros que lanzando bombas. Y esto es lo que ocurre cuando molestas a una gran distribuidora.

Puede ocurrir también que te consideren muy menor. Tan menor y tan insignificante que no merezcas su atención. En ***GTM*** nos ha ocurrido intentar contactar con dos grandes distribuidoras y no obtener ni una mísera respuesta. Ni siquiera un «no». Simplemente, eres demasiado pequeño como para servir como escaparate publicitario. En España, aún hay distribuidoras que no buscan ser profesionales en sus relaciones con los medios de comunicación: buscan sacar provecho de su potencial comunicativo y convertirlo en una plataforma publicitaria.

NO LO OLVIDES: LA DISTRIBUIDORA BUSCA FINES PUBLICITARIOS.

Y entonces ocurrió un fenómeno muy reciente y que en principio nadie podría sospechar: **aparecen los *YouTubers*.** Dentro de ese gran espectro de *YouTubers*, hablamos en concreto de cantidades

ingentes de adolescentes con distintos niveles de carisma que gustan de grabarse a sí mismos y compartir con el resto de la comunidad sus vídeos. Esto que en principio surge como algo anecdótico acaba convirtiéndose en todo un movimiento de masas tan gigantesco que la publicidad no tarda en darse cuenta de dónde está su nuevo mercado.

Los *YouTubers* comenzaron a mover varios cientos de miles de reproducciones en sus vídeos y lo mejor de todo es que eran, por aquel entonces, personas que lo hacía por amor al arte. En su mayoría se trataba de jóvenes que vivían en casa de sus padres y sin ningún afán lucrativo (hablamos de los albores de los YouTubers). Así que las grandes distribuidoras no tardaron en darse cuenta del **filón** que esto suponía. Enviándole una copia del juego al YouTuber de turno, se garantizaban una publicidad de varios millones de visualizaciones y, lo que es mejor, **inadie esperaba de ellos que fuesen objetivos en sus vídeos!** Porque no son prensa, ni pretenden serlo.

Y pronto, a cambio de una irrisoria copia de coleccionista, las distribuidoras comenzaron a ganar una publicidad bestial a través de *YouTube*. ¿Y qué hay de los jóvenes *YouTubers*? Tan contentos, porque al fin y al cabo suponía una llegada de juegos gratis a cambio de un vídeo que con gusto habrían hecho pagando ellos mismos por la copia en cuestión.

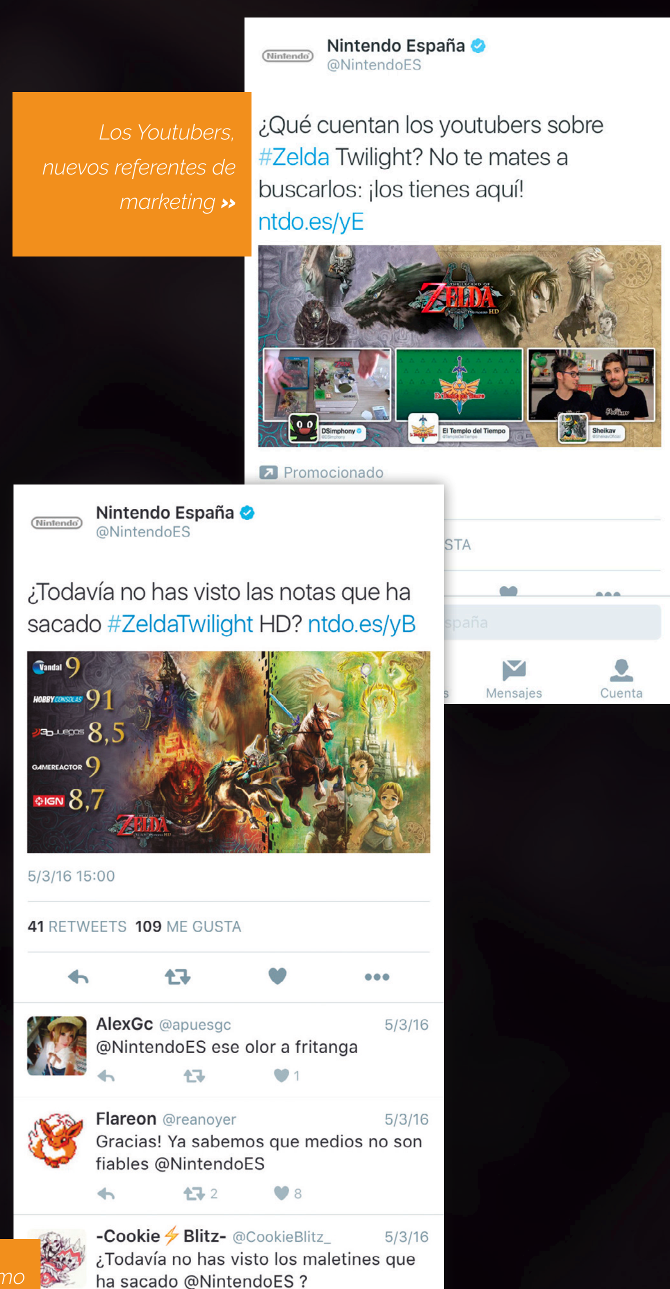
De cara a la prensa, esto acabó convirtiéndose en una molestia: de pronto las distribuidoras ya no tenían tanto interés en los medios. Había otros canales de publicitarse mucho más inmediatos, con menos trabas y con menor coste. Y además, **con más garantías** de llegar a los ojos de los posibles compradores.

Acabó ocurriendo que la atención de las distribuidoras comenzó a enfocarse lentamente en otros puntos más interesantes, dejando de lado **a la prensa que hasta ese instante había sostenido**. Y ocurrió *(porque está ocurriendo)* que los medios se encontraron de la noche a la mañana sin ese apoyo incondicional por parte de las distribuidoras y sin la credibilidad de sus lectores, cuya confianza había sido traicionada tiempo atrás intercambiando cincos por ochos.

Y ahora, *sin comerlo ni beberlo*, estamos viviendo el momento en el que la prensa intenta reinventarse a sí misma. En el que poco a poco los medios comienzan a despertar y darse cuenta de que uno no puede traicionarse a sí mismo ni a sus lectores. Para que un medio viva, no puede deberse a intereses publicitarios. No puede deberse a poderes fácticos. Tiene que deberse a su público, y debe ser su público, vosotros, el que decida si ese medio vale o no la pena.

PERO NO TODO ES TAN NEGRO

A pesar de que esto que describimos es una realidad, no todo el campo son espinas. Hay distribuidoras muy íntegras y decentes. Ecuánimes y con ganas de colaborar con los distintos medios, siempre y cuando se sepa marcar el límite y no entrar en contratos publicitarios que al final pueden acabar lamentándose. Si a estas alturas te estás preguntando qué grandes distribuidoras no se han dignado a hablar con nuestros responsables de relaciones, no te quedes con la duda. Ni ***Nintendo*** ni ***Ubisoft*** han tenido el gesto de contestar a ninguno de nuestros *e-mails*. Al parecer, **no somos dignos.**



Los Youtubers, nuevos referentes de marketing »

El reflejo de cómo se usan las notas como elementos de publicidad y la conscuente desconfianza del lector (en los comentarios) »



REPLICANTS INSIDE ME

JUEGO PROTESTA

POR DAVID MOLINA

¿Hasta qué punto la cultura está comprometida con la dimensión en la que existe? En los últimos coletazos de la década de los 70, a punto de entrar en los estrambóticos años 80, las diferentes disciplinas culturales, tales como la literatura, la música y el cine, tenían una necesidad de manifestar abiertamente **un fuerte compromiso social y político**. Una tendencia progresista habitaba las calles, preocupada por los problemas que la sociedad sufría y que necesitaba **una cultura comprometida con la realidad**, más allá de la estética. Estaban de moda la literatura de temática social, los cantautores que hacían alusión a la realidad social y los problemas del mundo con sus letras y en los videoclubs, las películas de Bergman lo petaban.

La cultura debe tomar siempre cartas en los asuntos de interés social y los problemas de la realidad con la que conviven. A día de hoy, parece ser que **el videojuego es el único producto cultural que puede abordar estos temas de una manera más directa**, pues la literatura, el cine y la música, parecen estar más interesados en generar billetes que en intentar hacer frente al sistema. Los medios de comunicación son un medio más de control y no parecen interesados en hacer buen periodismo, sino que son utilizados para introducir miedo a su público y distraer la atención con las ya famosas cortinas de humo. Es aquí pues títulos como *This War of Mine*, *1979 Revolution* o *Papers, please*, entran en juego **preocupándose por mostrar la cara más dura de la realidad**, trayendo ese aire progre de la década posfranquista con activismo social incluido.

Ha llovido mucho desde que en 2003, Gonzalo Frasca, experiodista de CNN e investigador académico de tecnologías relacionadas con los videojuegos, conjuntamente con un grupo de desarrolladores desarrollara *September 12th*. Con él, Gonzalo y su equipo intentaban concienciar a la población, tras el atentado a las Torres Gemelas el 11 de setiembre de 2001, de que la violencia para combatir la violencia solo acarrea más violencia, sufrimiento y terror.

Aunque el juego de Gonzalo Fresca no fuera el primer newsgame creado, **sirvió para demostrar que el videojuego podía ser un canal de expresión** donde hacer crítica social a la política y los problemas sociales de un país, o la situación de crisis mundial, no solo a nivel económico, sino a nivel humano y terrorista.

Actualmente en España estamos viviendo un paradigma político interesante, a la par que terrorífico. «*Creo que el videojuego puede y debe ser utilizado como herramienta de crítica razonada a la sociedad y de reflexión sobre nuestro lugar en ella. No únicamente a la política sino a todos los aspectos de la sociedad actual. Y creo que en los desarrolladores y creadores está no solo la capacidad sino el deber de intentar hacerlo...*» comentaba Daniel Tordera, el creador de *Pedro Sánchez Simulator 2016*, a la gente de la web Anaitgames.

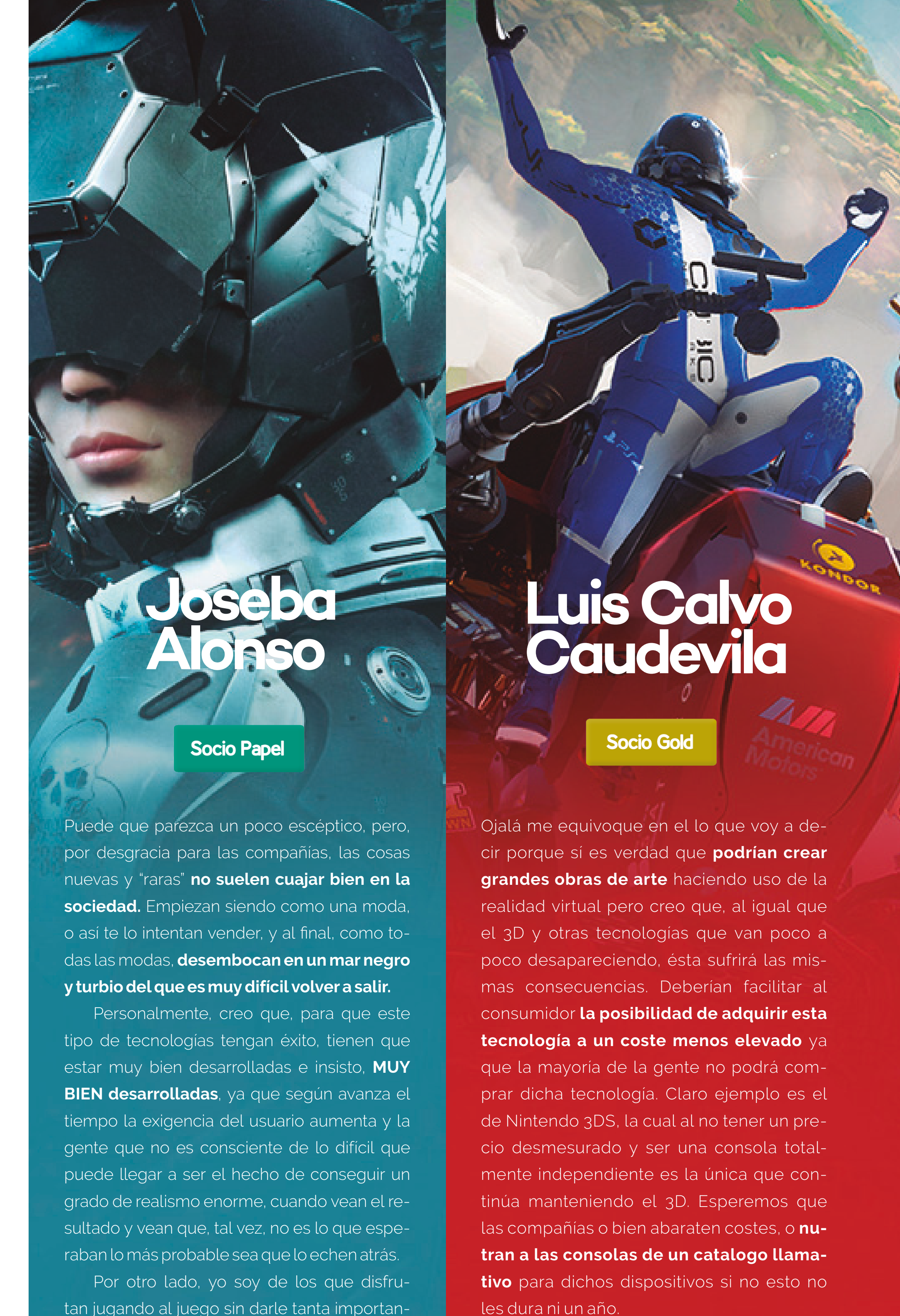
Es cierto que el videojuego puede y debe ser utilizado como arma crítica, pero desgraciadamente **la realidad está comprobando que solo se puede hacer frente al sistema estando fuera de él**. Entonces, son los proyectos indies los que se atreven a hacer esta función como producto cultural, pues en juegos de aire más comercial, como bien podría ser la saga *Metal Gear Solid*, donde se hace una dura crítica al uso de armas nucleares, o la saga *Dragon Age*, donde reside una crítica latente al racismo, son temas en los que los desarrolladores pasan de puntillas e intentan no hacer mucho ruido.

La cultura solo puede criticar al sistema desde fuera de él, si no, su mensaje será diluido e hipócrita, como el cine nos enseñó con *El club de la lucha*.

el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿La Realidad Virtual es el futuro de los videojuegos?



Joseba Alonso

Socio Papel

Puede que parezca un poco escéptico, pero, por desgracia para las compañías, las cosas nuevas y "raras" **no suelen cuajar bien en la sociedad.** Empiezan siendo como una moda, o así te lo intentan vender, y al final, como todas las modas, **desembocan en un mar negro y turbio del que es muy difícil volver a salir.**

Personalmente, creo que, para que este tipo de tecnologías tengan éxito, tienen que estar muy bien desarrolladas e insisto, **MUY BIEN desarrolladas**, ya que según avanza el tiempo la exigencia del usuario aumenta y la gente que no es consciente de lo difícil que puede llegar a ser el hecho de conseguir un grado de realismo enorme, cuando vean el resultado y vean que, tal vez, no es lo que esperaban lo más probable sea que lo echen atrás.

Por otro lado, yo soy de los que disfrutan jugando al juego sin darle tanta importancia al realismo, y gente como yo hay mucha en la industria, así que habrá que ver cómo avanza esto. Aunque sin duda alguna, pienso que **el éxito de esta tecnología repercutirá en cuanto dinero inviertan los desarrolladores en promocionarla**, y de momento no les está yendo mal.

Luis Calvo Caudevila

Socio Gold

Ojalá me equivoque en el lo que voy a decir porque sí es verdad que **podrían crear grandes obras de arte** haciendo uso de la realidad virtual pero creo que, al igual que el 3D y otras tecnologías que van poco a poco desapareciendo, ésta sufrirá las mismas consecuencias. Deberían facilitar al consumidor **la posibilidad de adquirir esta tecnología a un coste menos elevado** ya que la mayoría de la gente no podrá comprar dicha tecnología. Claro ejemplo es el de Nintendo 3DS, la cual al no tener un precio desmesurado y ser una consola totalmente independiente es la única que continúa manteniendo el 3D. Esperemos que las compañías o bien abaraten costes, o **nutran a las consolas de un catalogo llamativo** para dichos dispositivos si no esto no les dura ni un año.



Katatao

Socio Gold

La verdad, el hecho de no poder ver lo que me rodea (cosa que las HTC Valve han solucionado parcialmente integrando una camarita en el frontal del casco, pudiendo ver lo que tienes delante) y que se dé el caso de tú jugando a lo que sea, con tu colega haciendose selfies y colgándolas en las redes con su culo a un palmo de tu cara, eso me inquieta bastante. Por no mencionar la ya muy **manida fobia de que se le prenda fuego al piso mientras estás utilizando la VR**, cosa que pondria tu vida en peligro en caso de estar muy muy resfriado o con una congestión de narices, o no saber diferenciar por el olor, un conato de fuego, con que se le está quemando una tostada al vecino.

Sea como fuere, estamos sin duda un paso más cerca de OASIS (*Ready Player One, Ernest Cline*) el problema no es la tecnología, **es el uso que se le dé**. Es posible que nuestros hijos, nietos, bisnietos... ya no jueguen con pad, ni con una plataforma específica, y que, posiblemente, todo esto, y muchas más funcionalidades, estén integradas de alguna manera que nosotros actualmente ni imaginemos en sus vidas de alguna forma. ¿Será algo parecido a la actual VR/RV? Eso el tiempo lo dirá.

J. Tope

Socio Gold

Sinceramente, ¿Qué es el futuro? Hace unos años **nos vendían el futuro en los televisores 3D**, a los 2 años ya nadie pensaba en esos televisores ¿y ahora la realidad virtual?.Me parece estupendo todo el tema, que conste, pero se le está dando demasiado bombo a una moda creada por las compañías para sacar tajada a precios desorbitados y de la que para mí opinión durara igual o menos que el kinect por ejemplo.



Borja Ruete

Socio Digital

Que las compañias están apostando fuerte por la Realidad Virtual es un hecho palpable. Ahora bien, **tengo mis dudas de que vaya a cuajar en el terreno de los videojuegos:** el primer escollo es el precio, demasiado elevado en estos momentos. Incluso PlayStation VR, notablemente más barata que su competencia, cuesta ya como una consola de actual generación. En segundo lugar, la Realidad Virtual **no es aplicable a todo tipo de juegos**; no funciona para todos los géneros.

También veo un problema en la **falta de paciencia** que a veces tienen las propias empresas. Me viene a la cabeza PlayStation Move (curiosamente, ahora resucitado con la RV): estuve en su presentación en Madrid, allá por 2010, y recuerdo que nos vendieron el producto a bombo y platillo, pero enseguida lo abandonaron cuando vieron que no terminaba de arrancar. **Toda tecnologia nueva necesita tiempo para evolucionar y asentarse**.

Pese a las reticencias que tengo con respecto al éxito de la Realidad Virtual, espero que finalmente se consolide.



DIRECTOR JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO CARLOS SANTILLANA

REDACTORES MARC ARAGÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ALEJANDRO CASTILLO
MATEO GÓMEZ
MANUEL GUZMÁN
OMAR MORENO
IVÁN RAMÍREZ
GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES AITOR BARQUÍN
LAURA LUNA
DAVID MOLINA
ROBERTO PINEDA

DISEÑO JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO

AGRADECIMIENTO ESPECIAL VIRGINIA BUEDO RODERO (Corrección)
SERGIO GORDILLO BELLIDO (Preimpresión)

¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
PEDRO DÍAZ SAN MIGUEL
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
IÑAKI BIENDICHO CORTIJO
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
MARÍA MORENO TORRES
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
ENRIC LLOP ALONSO





GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE JUNIO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

